ATARI magazin

5 Sept./Okt. '94
4. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

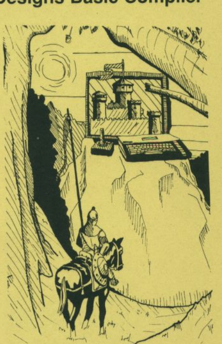




Aktuell
PD-MAG 5/94

* NEU * NEU *
FONTMAKER

Bericht: Advan Language Designs Basic Compiler



Spiele auf Diskette
Mountain Bike Racer
Mirax Force
Ninja Commando
The Living Daylights
Fantastic Soccer

Tips & Tricks
Hardcopys für HP's
Schnelle Locate-Funktion

Workshops
Basic-Kurs
Programmiersprachen
Quick-Ecke

Neu: Atari Emulator XFormer für PC



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP Dektop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

Lieber Atari Freund,

mit viel Mühe und Schweiß haben wir wieder ein neues ATARI magazin produziert.

Dies war bei diesem Jahrhundertsommer keine leichte Aufgabe. Es gibt bei diesem heißen Wetter bestimmte schönere Beschäftigungen als vor dem Computer zu sitzen und zu arbeiten, z. B. faulenzen und kalte Drinks.

Die Hitzwelle scheint auch bei allen Usern seine Spuren hinterlassen zu haben. Die Leseeinsendungen gingen, anders als die Temperaturen, fast gegen Null.

Auch Bestellungen haben uns sehr wenige erreicht. Dies sollte sich aber bald ändern, denn wir sind dringend auf Bestellungen angewiesen. Wir hoffen immer auf Eure finanzielle Unterstützung.

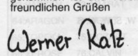
Nur eine größere Bestellflut von Ihnen könnte mich einmal wieder richtig motivieren. Nur Fleiß und keinen Preis macht auf die Dauer wenig Spaß. Lassen Sie ein klein wenig vom Urlaubsgeld auch uns zukommen. Es müssen ja keine großen Beträge von 10.000 DM sein.

Vielleicht sind ja (hoffentlich) die Temperaturen, wenn Sie dieses Vorwort lesen, wieder etwas menschenfreundlicher. Dann spricht ja nichts mehr dagegen, daß Sie sich wieder mit dem Computer beschäftigen.

Also, wir warten auf Eure Beiträge für das ATARI magazin und natürlich auf Bestellungen.

Was es sonst noch gibt können Sie jetzt gleich im neuen ATARI magazin nachlesen.

Wir hoffen, daß wieder eine interessante Mischung zusammengekommen ist und verbleiben bis zur nächsten Ausgabe mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

P.S.: Bei gerade 38,3 Grad im Schatten fällt mir nichts mehr ein. Auf jedenfall durchhalten und abwarten.

INHALT

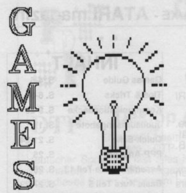
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Oktober

Beachten Sie bitte die Seiten

5 (Sommerangebote)

17 (Jubiläumsangebote)

40 (Raus-Raus-Aktion)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Xagon

$2c Lives

Yogi's Great Escape

$8ae auf eins setzen

Yogi Bear in the greed Monster

$8ae auf eins setzen

Zenji

$ee Lives

Zauberball

$60cb Lives

Zombies

ab $6f60 Hitpoints

Zardon

$6a1 Lives

Zorro

$498 Lives

$494 und $495 Bonus

Lösung von Voodoo Castle

Chappel: inventory, open coffin, look coffin, take ring, read ring, E

Tunnel: wave ring, drop ring, go chute, take plaque, read plaque, go hole

Medium Room: lock ball, W, S

Stairwell: take glass, read plaque, N, W

Ballroom: go fireplace, take idol, look idol, dust idol, S, E, S, E

Room: move kettle, go hole, take foot, U, drop idol, go hole, read plaque, drop plaque, drop glass, U, take idol, W, W, S, E

Armory: take sword, take shilds, W, N, E, E, N

Room: take head, drop head, drop sword, turn 38, turn 33, look safe, take hammer, E, E

Lab: look chemicals, mix chemicals, drink chemicals, W, W, S, W, W, S

Torture Chamber: go door

Graveyard: take saw, look grave, take clover, E, N

Dungeon: go cell

Jail Cell: take leaflet, read leaflet, drop leaflet, saw door, E, N, W

Ballroom: go fireplace, open flue, go flue

Chimney: remove nails, remove boards, saw grating, push button, listen sweeps, read paper, drop paper, drop nails, drop boards, drop grating, drop hammer, drop saw, D, D, S, E, E, go chute, go hall

Medium Room: summon medium, look ball, W, S, go stairs

Parlor: take statue, look statue, say ZAP, listen man, D, E, N, E, E

Lab: take bag, look bag, take book, read book, W, W, S, W, N, E

Tunnel: drop shilds, go chute, wave bag, go crack

Voodoo Room: take page, read page, look bag, take stick, drop bag, S, go hole, look ball

Tunnel: take knife, W, N

Room: go window

Ledge: take doll, look doll, S, S

Chappel: drop foot, on Cristo, circle coffin, wave stick, yell chant

Sebastian Wunderlich

Restliche Levelcodes für Logistik

31:OVIEDO	41:TENDER	51:ORADEA
32:NICKEL	42:HYPHEN	52:ZWINGE
33:PAPIER	43:FESTON	53:IRONIE
34:BAIRAM	44:TRANCE	54:PANDIT
35:PALAIS	45:PAPPEL	55:NIKIAS
36:ISLAND	46:ALKALI	56:HESTIA
37:ELEGIE	47:NUBIEN	57:GEIBEL
38:WARTHE	48:SARDON	58:OZELOT
39:LIDICE	49:ORANGE	59:LULLUS
40:BAUXIT	50:DEZIME	60:RUBENS
61:KALLUS	71:ORSINI	81:LEMNOS
62:SIRIUS	72:LUBLIN	82:ELSTER
63:PARZEN	73:ARARAT	83:ANUBIS
64:ARAGON	74:LIGNIT	84:VERDUN
65:TOPEKA	75:MOZART	85:RADIUM
66:XEROSE	76:CALVIN	86:SCAPIN
67:JERSEY	77:ROSTRA	87:HOOVER
68:KARNAK	78:DOTTER	88:DISNEY
69:ZANDER	79:REGENT	89:ZEPHYR
70:DARWIN	80:BERLIN	90:OLIVIN
91:FLORES	92:WISENT	93:FAUVES
94:SAIGON	95:HAMADA	96:UTOPIE
97:QUALLE	98:DISKUS	99:HEBRON

Kleine Hardcopy für HP Drucker

Die Tintenstrahl-Drucker von Hewlett Packard erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Zu einem vernünftigen Preis bekommt man ein Druckbild, das sich sehen lassen kann.

Für ca. 600 Mark kann man z.B. den DeskJet 520 bekommen. Wer sich also einen Drucker zulegen möchte, der schnell und leise ist, ein gutes Schriftbild hat und trotzdem nicht allzu teuer ist, der ist mit einem HP-Drucker gut bedient.

Ein Nachteil soll auch nicht verschwiegen werden: Der EPSON-Standard, der sich bei Nadeldruckern durchgesetzt hat, ist bei Tintenstrahlern vollkommen unbekannt. HP hat hier auf eigener Basis eine Druckerkontrollsprache entwickelt. PCL wird von allen HP-Druckern verstanden, sei es ein LaserJet II oder ein DeskJet 560 C.

Wer nur Texte drucken will, dem wird das nicht viel ausmachen. Wer aber auch Grafiken ausdrucken möchte, der wird feststellen, daß Programme wie der PrintStar nicht mit dem DeskJet zusammenarbeiten .

Wer sich etwas mit dem Drucker auseinandersetzt wird jedoch feststellen, daß der Grafikdruck gar nicht so schwer ist. Graphics-8-Bilder kann man sogar extrem einfach ausdrucken. Während man bei Nadeldruckern umständlich die Bitmap in Druckerwerte umrechnen muß, ist dies beim DeskJet nicht nötig. Man kann die Bitmap mit wenigen Befehlen direkt an den Drucker senden. Wie man das macht, demonstriert das kleine Listing in Turbo Basic XL.

Kleine Hardcopy für HP Drucker

```
1 --
2 REM Schnelle Hardcopy fuer HP DeskJet (PCL III)
3 REM (c) 1994 Florian Baumann & ATARI-Magazin
4 REM Sollte auch mit LaserJet funktionieren
9 --
10 DIM ESC$(%1):ESC$=CHR$(27)
99 --
100 GRAPHICS 24
110 COLOR %1
120 FOR I=%0 TO 319 STEP 10:PLOT I,%0:DRAWTO 319-I,191:NEXT I
130 PLOT %0,%0:DRAWTO 319,%0
131 DRAWTO 319,191:DRAWTO %0,191
132 DRAWTO %0,%0
150 --
200 REM Hardcopy-Routine
210 OPEN #%1,8,%0,"P:"
220 REM Aufloesung 75 dpi
230 ? #%1;ESC$;"*t75R";
240 REM Beginn der Rastergrafiken
250 ? #%1;ESC$;"*r0A";
260 REM Breite des Bildes in Pixels
270 ? #%1;ESC$;"*r320S";
280 FOR I=%0 TO 7640 STEP 40
290 REM 40 Datenbytes senden
300 ? #%1;ESC$;"*b40W";
310 BPUT #%1,DPEEK(88)+I,40
320 NEXT I
330 REM Ende der Grafik
340 ? #%1;ESC$;"*rbC"
350 CLOSE #%1
```

In den Zeilen 100 bis 150 wird ein Bild aufgebaut. Die eigentliche Hardcopy-Routine befindet sich in den Zeilen 200 bis 350. Dabei sind von Bedeutung:

230: Der Drucker wird auf 75 dpi Druckdichte gestellt. Wer mehr haben möchte, muß die 75 durch 150 oder 300 ersetzen. Einige HP-Drucker schaffen sogar bis zu 600 dpi.

250: Mit diesem Befehl wird der Beginn einer Rastergrafik signalisiert.

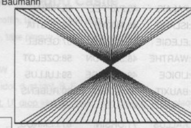
270: Das Bild ist 320 Pixels breit.

300: Dem Drucker wird gesagt, daß er gleich 40 Datenbytes erwarten soll. Diese werden dann in Zeile 310 mit BPUT direkt aus dem Grafikspeicher an den Drucker geschickt.

340: Dieser Befehl sagt dem Drucker, daß der Grafikdruck beendet ist.

Wenn alles korrekt ablief, sollte man folgendes Bild auf dem Papier haben:

Florian Baumann



SCHNELLE LOCATE-FUNKTION FÜR QUICK

Vor einiger Zeit hat Florian Baumann hier die Einbindung einer selbst geschriebenen PLOT-Routine ins QUICKsystem beschrieben. Da die LOCATEfunktion etwas anders zu behandeln ist, sei deren Einbindung kurz aufgezeigt.

Nötig sind schnellere PLOT- oder LOCATE-funktionen, wenn sie im Programm häufig vorkommen, und selbst definierte Prozeduren können deshalb schneller sein, weil sie speziell an GR.15 angepaßt sind. Eine Tempoverdopplung läßt sich erreichen.

Der LOCATEbefehl wird vom QUICKcompiler so übersetzt:

LOCATE(P) <=> 32,27,65,3,Adresse P (Low/High),255

Bei 27,65 (16667) steht ein Sprungbefehl ins Runtimeteil, die 3 bedeutet wohl "Bytevariable" und 255 markiert das Ende der Parameterliste. Erst nach diesem Wert geht das Programm weiter.

Stack korrigieren

Als erstes muß die Rückkehradresse im Keller angepaßt werden, konkret muß 4 addiert werden. Das macht die normale Runtimefunktion auch. Dann muß die Adresse des Parameters gefunden werden, um ihm die Farbe zuweisen zu können. Außerdem muß dem Runtimeteil die neue Adresse der LOCATEroutine mitgeteilt werden. Für die beiden ersten Schritte nimmt man den INLINEoperator.

```
WORD
[
ADR-P,X
]
BYTE
[
PLA-104,PHA-72,LDA-173,STA-141
F
]

<...>
INLINE
[
PLA,STA,X,PLA,STA,/X
]
ADD(X,4,X)
INLINE
[
LDA,/X,PHA,LDA,X,PHA
]

SUB(X,2,X)
DPEEK(X,ADR-P)

<Farbe F an der aktuellen Cursorposition bestimmen>

POKE(ADR-P,F)
```

Die neue Adresse kommt an die Stelle 16668/9, denn in 16667 steht der JMP-Befehl. Wie man die Farbe bestimmt, entnimmt man dem Programm. Dabei beachtet man, daß die PEEK- und POKE-Befehle im MC übersetzt worden sind.

RAINER CASPARY

Listing

```
ARRAY
[
TAB(4)
]
WORD
[
SC=88
]

MAIN
.INIT
ENDMAIN
```

```
PROC INIT

LOCAL
WORD
[
A=208,C=$411C
]

BEGIN

PADR(LOCATE)
C=A
DATA(TAB)
[
192,48,12,3
]
ENDPROC

PROC LOCATE

LOCAL
BYTE
[
FARBBIT,BITNR,BITMAP,SPALTE,XP=85,YP=84
]
WORD
[
PO1=110,PO2,ADR-W=208
]

BEGIN

INLINE
[
104,133,PO1,104,133,/PO1
]
ADD(PO1,4,PO1)
INLINE
[
165,/PO1,72,165,PO1,72
]

SUB(PO1,2,PO1)
INLINE
[
160,0,177,PO1,133,ADR-W,200,177,PO1
133,/ADR-W
]

* Kellermanipulation beendet
* jetzt Farbe bestimmen

AND(XP,3,BITNR)
BITMAP=TAB(BITNR)
SPALTE=XP
LSRB(SPALTE)
LSRB(SPALTE)
PO1=YP
ASLW(PO1)
ASLW(PO1)
ASLW(PO1)
PO2=PO1
ASLW(PO2)
ASLW(PO2)
ADD(PO1,PO2,PO1)
ADD(PO1,SPALTE,PO1)
ADD(SC,PO1,PO1)
INLINE
[
160,0,177,110,45,BITMAP,141,FARBBIT
]
IF FARBBIT<>0
  WHILE BITNR<3
    LSRB(FARBBIT)
    LSRB(FARBBIT)
    BITNR+
  WEND
ENDIF
INLINE
[
160,0,173,FARBBIT,145,ADR-W
]
ENDPROC
```

TIPS & TRICKS

Viele fragen, wie man die "START, OPTION, SELECT -" Taste programmieren kann. Hier die Antwort :

Tippen Sie hierzu das kleine Listing ab und staunen Sie ....

```
10 A=PEEK(53279)

20 IF A=3 THEN ? "Sie haben die OPTION Taste gedrückt ...

30 IF A=2 THEN ? "Sie haben die OPTION+START Taste gedrückt ...

40 IF A=6 THEN ? "Sie haben die START Taste gedrückt ...

50 IF A=5 THEN ? "Sie haben die SELECT Taste gedrückt ...

60 CLR

70 GOTO 10
```

Im Grunde wird mit der Zeile 10 (A=PEEK(53279) die "Zusatztastatur" abgefragt.

Anhand der hier folgenden Tabelle sehen Sie welche Taste welche Nummer hat :

F-Taste		+OPTION	+SELECT	+START
OPTION	3		1	2
SELECT	5	1		4
START	6	2	4	
	7	keine Taste gedrückt		
	0	alle Tasten gedrückt		

Wenn man auch die anderen Tasten programmieren möchte, benötigt man natürlich einen anderen Befehlssatz. Das folgende Listing zeigt, wie es geht:

```
10 OPEN #1,4,0,"K:"

20 GET #1,Y

30 IF Y=27 THEN ? "ESC Taste gedrückt ... "

31 IF Y=32 THEN ? "SPACE BAR Taste gedrückt ..."

32 IF Y=125 THEN ? "CLEAR Taste gedrückt ... "

40 GOTO 20
```

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Wenn Sie jetzt DIE Taste für Ihr Programm suchen, so haben Sie zwei Möglichkeiten ...

1. In einem Handbuch, das diese Tabelle hat, nachschlagen .... (MEIN ATARI COMPUTER [Seite D-2 bis D-8])

2. Ein kleines Programm abtippen zum Erfragen des Tastencodes ...

```
10 OPEN #1,4,0,"K:"
20 GET #1,Y
30 ? Y
40 GOTO 20
```

Hier noch einmal ein paar Tips ....

Umlaute und Sonderzeichen können mit dem Befehl "POKE 756,204" eingeschaltet werden.

Die BREAK-Taste wird mit dem Befehl "POKE 566,158" deaktiviert und mit dem Befehl "POKE 566,146" wieder aktiviert.

Den Farbwechsel kann man mit "POKE 77,0" deaktivieren und mit "POKE 77,255" wieder aktivieren.

underground SOFT - Kay Hallies

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo ATARI magazin!

Mit Begeisterung habe ich Euren Beitrag in der Kommunikationsecke auf Seite 16 im AM 4/94 (mehr Sportspiele?) gelesen. Eure Idee, mehr Sportspiele anzubieten, ist einfach großartig.

Ich bin ein absoluter Fan von Manager-Spielen. Brian Fußballmanger, Footballmanager I, Footballer of the year und ein Manager-Game aus dem Abbuc-Angebot habe ich bereits in meiner Sammlung. Auch aktive Sportspiele sind gerade zur WM bestimmt bei den Usern wieder hoch im Kurs! Mehr Sport-, insbesondere Fußballspiele und Fußballmanager in Eurem Angebot wären absolute Spitzenklasse.

Da Ihr schreibt, daß Ihr versucht bestimmte Spiele aufzutreiben, hier meine ganz persönlichen Wünsche: Airline, Kick off, Hotel. Gibt es eigentlich so eine Art Parlamentsspiel, in dem man ein Land regieren muß, Wahlen gewinnen usw.?

Viele Grüße aus Wiesbaden Torge Kern

Neues ATARI-8Bit-Brett im T-Netz !!!

Die Bemühungen haben sich gelohnt! Auch wenn die Rückmeldung Eurerseits recht spärlich war, so ist es mir doch gelungen, ein Brett namens T-NETZ/RECHNER/ATARI/8BIT einzurichten. Es ist jedoch eine Eigenart des T-Netzes, daß es keine Routingpflicht für die Bretter gibt. Nun müßt Ihr also in regelmäßigen Abständen bei Euren Sysops nachfragen, ob sie das Brett inzwischen beziehen können.

Gestartet wird das Routing von der 1ST-TRAC aus, geht weiter über die PSYCHO und von dort weiß ich nicht mehr weiter. Das Brett ist schätzungsweise seit dem 25.7.94 initialisiert und es wäre nett, wenn Ihr mir sofort, wenn Ihr eine Nachricht in diesem Brett erhaltet, mir antworten würdet.

Weitere Informationen zu diesem Brett und wo es dann schon verfügbar ist, bekommt Ihr bei mir: FREDDY@1ST-TRAC.ZER.SUB.ORG oder FREDDY@1ST-TRAC.TOPPOINT.DE (wenn das man endlich klappen sollte...) Auch ist geplant im Z-Netz ein solches Brett einzurichten. Bitte kontaktiert mich unbedingt, wenn Ihr Point oder Sysop im Z-Netz sein solltet, weil es dort wohl zu einer Abstimmung kommen wird und dann jede Stimme gebraucht wird.

Der Vorteil des Z-Netzes ist, daß alle Bretter geroutet werden müssen und somit die Versorgung gesichert ist. Also, meldet Euch bei mir!

XF2-Emulator

Da es nun nicht nur für die Leute interessant ist, XL-Programme auf den PC zu bringen, die diese per DFÜ versenden wollen, sondern auch für Leute, die z.B. XF2, den neuen XL-Emulator (siehe Bericht in dieser Ausgabe), benutzen, stelle ich heute einige Möglichkeiten vor.

Zum einen ist da das bewährte Turbo-Link PC, das zwar einen stolzen Preis hat, dafür dem XL aber auch eine serielle Schnittstelle verpaßt. Mit diesem Gerät ist es möglich Daten sowohl vom PC als auch auf den XL zu transferieren. Zu erhalten ist es natürlich bei Power Per Post.

Für Leute, die keine Lust auf Kabelsalat haben oder die die Computer weiter auseinander stehen haben, gibt es ATARIDISK. ATARIDISK ist Shareware und benötigt auf PC-Seite ein 5 1/4 Zoll Laufwerk und auf XL-Seite ein Laufwerk, das Double Density formatieren kann.

Wenn beides vorhanden ist, ist dies sicher die günstigste und bequemste Lösung, Daten sowohl vom XL als auch zum XL zu transferieren. Auf diese Weise habe ich große Bestände auf den PC gebracht und konnte sie dann auch mit XF2 laufen lassen. ATARIDISK ist



unabhängiger Bestandteil von PC-XL Convert, das zur Bildkonvertierung von XL zum PC und umgekehrt gedacht ist. Zu beziehen ist es (PC-XL Convert) bei Power Per Post.

Neben ATARIDISK gibt es noch ähnliche Programme wie SIO2PC, das den Vorteil hat, die Disketten so abzulegen, wie XF2 sie gerne hätte. Außerdem gibt es noch ATARIO, das in den Fähigkeiten in etwa denen von ATARIDISK entspricht.

Interessant für Leute, die kein Turbo-Link haben und auch kein Double Density Laufwerk am XL haben, ist MULE. Nein, nicht der Spieleklassiker, sondern auch ein Transferierungsprogramm. Es ermöglicht es, auch MEDIUM Density Disketten zu übertragen. Leider ist die Größe auf etwas über 20 KB für übertragene Daten beschränkt. Leider, denn ansonsten wäre es DAS Programm für Programmtransferierung.

Wie gesagt, wer Programme auch für den XF2 nutzen möchte, kommt an einer dieser Möglichkeiten nicht vorbei, es sei denn, er loggt sich mit seinem Modem in der ANTIC-Box, Tel. 04381 4739 ein und saugt sich dort die Files, die er haben möchte. Die Auswahl wächst täglich und enthält auch Programme aus den Internet-Archiven in den USA. Schaut doch einfach mal 'rein und schreibt mir eine Mail !

Viel Spaß beim Transferieren!

Frederik Holst

Kommunikationsecke

Hallo Atarianer!

Wieder einmal möchte ich mich hier in der Kommunikationsecke an Euch wenden. Wie ich schon so oft gesagt habe, braucht der Atari zum Überleben Eure Mithilfe. Gerade jetzt, wo die Mitgliederzahlen in den Keller rutschen ist jeder auf jeden angewiesen. Bisher konnten wir uns auf die Handvoll guter Programmierer blind verlassen, die uns immer wieder mit tollen Demos und Spielen versorgt haben. Doch die Zeiten ändern sich.

Viele dieser guten Programmierer sind inzwischen an der Uni und finden durch Ihr Studium immer weniger Zeit für Ihr altes Hobby. Dadurch entstand ein Softwarenotstand, der glücklicherweise durch die Welle der Polenspiele abgebaut wurde. Doch nun kommt auch dieser Softwarestrom so langsam aber sicher zum erliegen und nun sind wir gefragt, unseren Beitrag zum Überleben des Ataris beizusteuern.

Ich persönlich tue dies durch die Programmierung des Power per Post PD-Mags und seines nichtkommerziellen Schwestermagazins. Außerdem schreibe ich hin und wieder noch 'ne Demo oder so etwas. Natürlich braucht Ihr Euch nicht so wild ins Zeug legen. Es reicht eigentlich völlig, wenn Ihr - sagen wir mal bei jedem zweiten Wettbewerb im Atari-Magazin oder PD-Mag mitmachen würdet. Wenn das ca. 200 Leute machen würden, gäbe es alle 4 Monate eine Softwarewelle, wie es sie eigentlich nur in der Mitte der achtziger Jahre gab. Glaubt mir, es ist gar nicht so schwer ein funktionstüchtiges Programm zu schreiben.

Mit ein wenig Geduld und ein wenig Hilfe, die ich jedem gerne gebe (wenn ich's kann, da ich selber auch noch sehr viel über das Programmieren lernen muß), kann so ein gutes Programm entstehen. Also, wagt es doch einmal und schickt eines Eurer Programme in den Wettbewerb. Es kann niemandem Schaden!

Commodore

Ach ja, ich habe noch eine wichtige Meldung zum Thema Commodore: Die Firma Commodore ist vor dem Konkurs gerettet worden. Der koreanische Elektronikriese Samsung erklärte sein deutliches Interesse an Commodore. Die Produktion und Weiterentwicklung der Amiga-Computer wird laut Commodore für die nächsten Jahre gesichert sein. Dies gilt besonders für den Hoffnungsträger CD32!! Außerdem waren die Meldungen über das Ende von Commodore sehr übertrieben.

Die Firma Commodore besteht aus 35 Kleinfirmen, von denen 4 in große Finanzielle Probleme geraten sind. Aus diesam Grund entschloß sich der Konzernvorstand, die Aktien von der Börse zurückzuziehen, bis die Lage wieder einigermaßen tragbar ist.

Die Verluste von Commodore beliefen sich im letzten Jahr so um die 90 Millionen Dollar, was hauptsächlich auf die schlechten Verkaufszahlen im PC-Bereich zurückzuführen ist. Aus diesem Grund stellte Commodore die Aktivitäten in diesem Sektor ein. Der Amiga bleibt nach den Worten von Commodore mindestens noch 5 Jahre auf dem Markt. Im Winter sollen dann auch die neuen Amigas vorgestellt werden. Ich bin schon echt gespannt darauf.

Sascha Röber

Neues zum Jaguar

ATARI meldet sich in Deutschland zurück... Im Juni gab es eine Pressekonferenz und Jaguardemonstration von ATARI in Nürnberg - wenige Kilometer von meinem Heimatdorf entfernt. Leider hat ATARI seinen ST-Entwicklern das nicht mitgeteilt, so daß die folgenden Infos nur aus zweiter Hand stammen.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

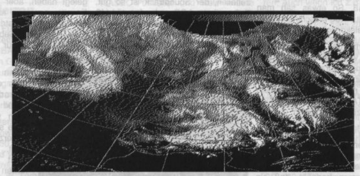
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete 32 Felder

Die neue Preisfrage: Wer wurde 1994 Fußballweltmeister ?

Einsendeschluß ist der 4. Oktober 1994

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Kristian Häring

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Alexander Blacha, Thomas Herscheid, Steffen Schneidenbach, Andreas Rotzoll

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Heiko Bornhorst, Sebastian Wodarski, Uwe Pelz, Patrizio Galgani, Ronald Gaschütz

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Auf der Veranstaltung wurden gut 20 bis 30 Spiele vorgeführt, einige im 98% Stadium, andere noch eher unfertig. Besondere Knüller darunter waren zum Beispiel 'Alien vs. Predator' und 'Doom'. Zwei Spiele, wo man sich als Spieler in einem komplett dreidimensional dargestellten Labyrith befindet, und mit toll animierten Gegnern kämpfen muß. So etwas sah man bisher nur auf 486-Maschinen, aber nicht auf Spielekonsolen.

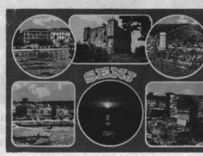
Aus der Vorführung der ersten CD-ROM Spiele wurde leider nichts, weil das Gerät einen Sturz auf den Boden nicht ganz überstanden hatte. Dafür aber gab es neue Informationen zum CD-ROM: ATARI hat sich ein bischen mit Phillips zusammengetan und als Folge davon, kann man den Jaguar nun auch als CD-I Player verwenden. Damit können alle interaktiven CD-I Programme nun auch auf dem Jaguar benutzt werden. Sicher eine Bereicherung, wenn man bedenkt, daß ein CD-I Player eigentlich genauso teuer wie ein Jaguar ist, sonst aber zu nichts zu gebrauchen ist.

Inzwischen hat ATARI auch das Modem für den Jaguar fertig. Dadurch kann man zum Beispiel 'Alien vs. Predator' über die Telefonleitung mit einem anderen Spieler weit weg spielen. Da es sich um ein Voice-Modem handelt, können sogar gleichzeitig auf der selben Telefonleitung die Stimmen der Spieler übermittelt werden, so daß man sich miteinander unterhalten kann, während man spielt!

Inzwischen konnte ich mir auch selbst ein Bild von 'Tempest 2000' machen, dem absoluten Abräumer Spiel, das alle Preise gewonnen hat, die es zu gewinnen gibt. Das Spielkonzept ist schon etwas älter, wurde aber von Jeff Minter - wer kennt ihn nicht? - gewaltig aufgepeppt.

Es ist ein absolut hektisches Actionspiel daraus geworden, wo man auf spinnennetzartigen Gebilden Teile aufsammeln muß, während man durch den Weltraum fliegt und von allerlei Gegnern attakiert wird. Schießen ist nicht - ausweichen, hüpfen und ähnliches ist gefragt.

Die Grafik ist dabei sehr eindrucksvoll, die Spinnennetze glänzen durch True-Color Effekte, Text-Infos werden mit 'Melt-O-Vision' ins Bild gebracht und zerplatzen in tausende von Einzelteilen, der Soundtrack ist so gut, daß es ihn auf CD zu kaufen gibt (40 Minuten auf der CD, über 20 Minuten gesampelte Musik im Spiel!!!)! Zwischen den Leveln gibt es 'Ausruhrunden', wo man etwas entspannter



durch die Gegend steuern kann, mit psychedelischen Landschaften á la '2001'. Da kommen die Projektionsroutinen des Jaguars so richtig zur Geltung. Und selbst der 'Game Over'-Bildschirm hat noch eine Überraschung auf Lager: Der Schriftzug wiederholt sich, leicht vergrößert, immer wieder auf dem Bildschirm und bewegt sich langsam im Bild. Man muß es gesehen haben! Das geht ruckfrei vor sich. Na und, werden manche fragen! Nun, ich habe sowas vor kurzem auf dem ATARI ST programmiert, und der braucht für jedes einzelne Bild mehrere Sekunden in 16 Farben, wo der Jaguar etwa 1/20 Sekunde für TrueColor braucht...

Und ATARI kann auch mit Erfolgszahlen glänzen: Über 300 000 Jaguars sind bereits verkauft! Der Jaguar hat damit eingeschlagen wie kaum ein Gerät von ATARI jemals zuvor.

Sparta

Zu unserer großen Freude hat sich FTe dazu entschieden, SpartaDOS 3.2 und das SpartaDOS Toolkit als Shareware zu veröffentlichen.

Wir sind uns darüber gewiß, daß sich schon viele Leute diese Produkte zugelegt haben, aber in Erwartung an Erweiterungen die folgen werden, ist eine erneute Registrierung notwendig. Eine einmalige Gebühr von $19.95 wird erwartet. Dafür erhalten Sie alle drei Handbücher.

Wenn die Nachfrage nach diesen Sharewareprodukten ausreichend ist, werden wir auch weiterhin in der Lage sein, den Support sicherzustellen. Wenn nicht... Nun, Sie können nicht behaupten, Sie hätten es nicht gewußt...

Wir werden neue Produkte entwickeln, aber es war sehr teuer, die ICD/OSS Rechte zu übernehmen und unsere neue Firma zu gründen. Ihr Feedback und Ihre Unterstützung sind jetzt ungeheuer wichtig, damit wir die Produktionszahlen abschätzen können.

Es folgt eine Liste der Produkte, die wir jetzt vertreiben:

Produkt	Preis
Basic XL w/Toolkit & Runtime	$49.95
Basic XE w/XL Toolkit	$49.95
MAC/65 w/Toolkit	$49.95
Action! W/Toolkit & Runtime	$49.95
SDX 4.21 Upgrade ROM	$12.95
MIO 130XE Extender	$19.95
FlashBack	$12.95
SpartaDOS Shareware reg.	$19.95

Wir hoffen, bald von Ihnen zu höhren...

Fine Tooned Engineering

Kommunikationsecke - AM

P.O. BOX 66109

Scotts Valley, CA 95067

(408)Get-REAL (Info/Support)

(408)438-6775 (Fax/BBS Line)

(800)For-6502 *(COD/VISA/MC)

Sehr geehrte Damen und Herren

... Ich werde Euch in Kürze eine Diskette schicken mit von mir geschriebenen BASIC-Kurzprogrammen. Zum einen Geräusche per ATARI mit Menüauswahl und Graphic-Beispiel für Programmvorspann, weiterhin ein Programm für die eigene Formel 1 - Listenführung.

Ich bin seit September 1993 im Besitz eines Colani-Towers 486-40 mit 4 MB-RAM, FP 250 MB, VLB mit 1 MB Grafik-Karte und werde dem "kleinen ATARI" doch treu bleiben. Ich programmiere nun in Turbo-Pascal auf dem Highscreen, doch zieht es mich immer wieder zum 800er (130 XE). Er wird von mir auch weiterhin genutzt werden.

Ich habe ein komfortables Konto-Führungsprogramm darauf, für das ich auf dem PC kein meinen Wünschen entsprechendes Äquivalent fand. Die Schnelligkeit und Grafik ist natürlich das was bei vielen Anwendungen für den PC spricht, doch ist es erstaunlich, was man bei geschickter Programmierung so alles aus dem 800er rausholen kann.

Davon zeugen die Demos mit bewegter Grafik und Soundvariationen. Aber auch die Spiele und Anwender-Programme wie Visi-Calc, Star-Texter, WASEO-Publisher und viele andere Programme zeugen von den beachtlichen Möglichkeiten des ATARI XL/XE. Trotz der niedrigen Taktfrequenz und geringem Speicher konnte ich viele Arbeiten mit ihm zu Hause erledigen.

Meine nächsten ATARI-Programme werdet Ihr Anfang Juli bekommen. Ich bin bei den letzten Überarbeitungen und dem Text für die Beschreibungen; auf Wunsch eines einzelnen Herrn, nicht mit Star-Texter geschrieben.

Mit freundlichen Grüßen

Jörg Bessen

Hallo WERNER

Ich möchte Euch einmal ein großes Lob für Euer ATARI MAGAZIN aussprechen. Ich habe fast alle Demos, die von Euch angeboten wurden bestellt, und ich finde sie einfach super. Da ich total auf solche Demos stehe, würde ich es sehr schade finden, wenn ihr die Mega-Demo Serie absetzen würdet.

O.K., jetzt habe ich noch ein paar Leserfragen. Ich besitze den "SOUND SAMPLER" von R. David. Das Digitalisieren klappt sehr gut. Nur hat jedes File das ich abspeichern möchte eine Länge von 428 Sektoren. Auch wenn ich z.B. nur 5 Sekunden digitalisiere. Was muß ich also tun, um kürzere Files zu erhalten?

Im ATARI MAGAZIN 1/94 wurde von der Jahreshauptversammlung des ABBUC e.V. berichtet. Dort stand etwas von einem MD8-File Player. Könnt Ihr einmal einen Testbericht über diesen Player bringen? Ich wäre z.B. sehr daran interessiert. Falls das nicht möglich ist, könnt Ihr mir eventuell eine Adresse geben, wo ein solcher Player erhältlich ist?

Ist es möglich das Programm "DESKTOP ATARI" an einen "SHEIKOSHA GP 100 AT" anzupassen? Wenn ja, wie?

Meine Adresse ist:

Hering Frank, Speiersbaumerweg 41, 97539 Wonfurt

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Neues Thema

Keine Ahnung. Schreiben Sie uns an welchen Themen Sie interessiert sind. Wir warten auf Ihre Aktivität!!!

Kommunikationsecke

SIO-Kabel

Damit Ihr seht, daß es doch noch aktive Leser unter Euren Abonnenten gibt, habe ich Euch diesen Brief geschrieben. Als erstes möchte ich auf elnen Artikel aus der Ausgabe Juli/August 94 eingehen. In der Kommunikationsecke wird gefragt, ob es möglich ist zwei Rechner direkt via SIO-Kabel an eine Floppy anzuschließen. Euere Antwort lautet: Ja, hardwarermäßig geht das klar. Das ist falsch!!!

Jeder der sich schon einmal richtig mit den Signalen am SIO-Port beschäftigt hat weiß, daß die direkte Zusammenschaltung zweier Rechner (über die SIO-Buchsen der angeschlossenen Floppy) nicht möglich ist.

Der Grund ist ganz einfach und wäre



bei einer gründlichen Recherche zu dieser Frage sicher aufgefallen. Pin 10 der SIO-Ports nennt sich READY; dieser Pin ist rechnerintern direkt auf +5V gelegt und dient dazu, die Floppies nach dem Einschalten des Rechners zu initialisieren (reseten). Werden nun 2 Rechner direkt miteinander verbunden, so schließt man die zwei Versorgungsspannungen der Rechner kurz.

Der Effekt ist, daß zumindest einer der Rechner abstürzt, bis die Verbindung wieder unterbrochen wird. Da keine Versorgungsspannung der Rechner 100%ig identisch mit der eines anderen ist, versucht der eine Rechner (mit der höheren Spannung) den anderen Rechner mit zu versorgen. Dieser versucht jedoch verzweifelt seine Versorgungsspannung niedrig zu halten. Die Folge ist ein hoher Ausgleichstrom über die SIO-Leitung.

Jeder der sich mit Elektrotechnik auskennt weiß, daß man zwei Festspannungsquellen niemals direkt parallel schalten darf. Die Abhilfe ist einfach, es muß die Leitung zum Pin 10 im Rechner unterbrochen werden und eine Diode (z.B. 1N4148 oder 1N4001) eingelötet werden. Dabei ist die Kathode zum Pin der Buchse zu richten.

So, nun funktioniert die Sache zumindest Augenscheinlich. Was man jedoch nicht sofort bemerkt ist, daß nun die Ausgangsleitungen der Rechner (auf dem SIO-Port) kurzgeschlossen sind. Das führt wohl nicht sofort zum Sterben der IC's in den Rechnern (zum Glück sind es TTL IC's), aber auf längere Sicht ist das kein akzeptabler Zustand. Die Lösung lautet hier schalten. D.h., es muß ein Schalter eingebaut werden, der zwischen den zwei angeschlossenen Rechnern umschaltet.

Und sind da noch die Eingangsleitungen der Rechner auf dem SIO-Port. Diese kann man wohl mit einem zugedrückten Auge (da sind noch die parallel geschalteten Pull-Up Widerstände in den Rechnern) einfach zusammenschließen. Aber da taucht noch ein anderes Problem auf.

Wenn zum Beispiel der Rechner A das Inhaltsverzeichnis der Floppy ließt, dann kommen die zurückkommenden Signale auch beim Rechner B an. Wie dieser nun auf die ankommenden Signale reagiert ist ungewiß. Führt er zur Zeit keine I/O-Operationen auf dem Bus aus, so wird er sie wahrscheinlich einfach ignorieren. Erwartet er jedoch gerade irgendwelche Signale, so werden diese falsch interpretiert. Auch hier ist die Lösung wieder ein Schalter.

Natürlich ist mit "Schalter" nicht ein mechanischer sondern vielmehr ein elektronischer gemeint. Bei einem mechanischen Schalter würde zwangsläufig Kontaktprellen auftreten und undefinierte Signale im Umschaltaugenblick zu den Rechnern und der Floppy gesendet werden.

Ich hoffe Ihr stellt diese Angelegenheit in Eurer nächsten Ausgabe klar bevor noch ein User einen seiner Rechner zerstört. Falls Ihr Interesse an einer fertigen Schaltung habt, habe ich Euch einen Vorstellungszettel meines 2 Rechnerinterface beigelegt. Dieses hättet Ihr auf der ATARI Messe in Hanau auf dem Stand des ABBUC in Augenschein nehmen können. Zur Zeit bin ich dabei das Rechnerinterface so umzubauen, daß es vollautomatisch zwischen den Rechnern umschaltet. Also wie schon gesagt, falls Ihr Interesse habt diesen Artikel über Euch zu vertreiben, dann setzt Euch mit mir in Verbindung!

Thomas Grasel, Dillenburgerstraße 61, 60439 Frankfurt/Main, Telefon 069/577516

AM - Kommunikationsecke

Wenn Betriebssysteme eine Fluggesellschaft betreiben...

Paul Giangarra auf der CeBIT 94

DOS AIRLINES: Alle schieben das Flugzeug an bis es abhebt. Dann springen alle auf und lassen das Flugzeug trudeln, bis es wieder auf den Boden schlägt. Dann schieben wieder alle an, springen auf ... .

DOS mit QEMM AIRLINES: Genau dasselbe, nur mit mehr Platz für die Füße beim Anschieben.

MAC AIRLINES: Alle Stewards, Stewardessen, Piloten, Gepäckträger und Ticketverkäufer sehen gleich aus, bewegen sich gleich und sagen das Gleiche. Wenn man nach Details fragt, bekommt man immer die gleiche Antwort: Das müsse man nicht wissen, wolle es auch nicht wissen, und alles laufe schon richtig. Man solle also lieber gleich still sein.

WINDOWS AIRLINES: Das Flughafenfensterminal ist schön bunt, die Stewards und Stewardessen freundlich. Man gelangt ohne Probleme an Bord, ein reibungsloser Start... Plötzlich stürzt das Flugzeug ohne jegliche Vorwarnung ab.

OS/2 AIRLINES: Um an Bord des Flugzeuges zu kommen, muß man sein Ticket zehnmal stempeln lassen und in zehn unterschiedlichen Schlangen anstehen. Dann füllt man ein Formular aus, in dem man angeben muß, wo man sitzen möchte und ob der Sitzplatz wie in einem Schiff, einem Zug oder einen Bus aussehen soll. Wenn es einem gelingt, an Bord zu kommen und wenn das Flugzeug tatsächlich vom Boden abhebt, hat man einen wunderbaren Flug... - außer wenn die Höhen- und Seitenruder einfrieren in diesem Fall hat man jedoch immer noch genügend Zeit, sich auf den Absturz vorzubereiten.

UNIX AIRLINES: Jedermann bringt ein Stück des Flugzeuges zum Flughafen mit. Alle gehen auf die Startbahn und setzen das Flugzeug Stück für Stück zusammen. Dabei diskutieren sie fortwährend, welche Art von Flugzeug sie grade zusammenbauen.

NT AIRLINES: Alle gehen auf die Startbahn, sagen im Chor das Passwort und bilden die Umrisse eines Flugzeugs. Dann Setzen sich alle auf den Boden und geben Geräusche von sich, als würden sie wirklich fliegen.

Paul Giangarra ist Chefentwickler von OS/2

WITZE LEXIKON !

1. COMPUTER -> ist ein Geschenk des Himmels, das teuflisches Vergnügen bereitet, solange der Anwender die Programme beherrscht und nicht sie ihn.

2. Abschirmung -> Die Monitore sind so gut abgeschirmt, daß sie keine Strahlung durchlassen, die vom Benutzer komme. Wenn man aber auch betrachtet, was die meisten Menschen für eine Ausstrahlung haben, muß man sich nicht wundern, daß der Rechner sich davor schützen will. Umgekehrt aber ist der Anwender in keiner Weise gegen die besitzergrei-

7	22	11	17	■	19	17	16	15	18	■	21	7	■
17	11	17	■	2	17	17	7	■	13	2	15	6	■
7	5	7	16	18	7	■	8	19	6	6	■	16	■
12	■	18	7	■	18	15	8	8	15	6	18	■	
2	13	■	18	19	16	■	15	■	2	■	11	16	■
15	6	2	16	15	■	5	18	7	4	15	■	15	■
18	7	■	15	4	15	6	■	12	15	8	16	15	■
■	3	14	■	2	16	■	15	2	18	15	17	■	
21	17	17	8	14	7	18	18	■	■	6 L	15 E	15 E	■
2	16	19	■	11	■	7	4	15	6	15	■	17	■
16	16	■	7	8	1	18	15	17	■	2	19	18	■
7	15	17	7	■	11	15	■	8	15	■	15	16	■
6	18	■	6	19	16	■	8	16	2	6	6	15	■

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.

1	2	3	4	5
6 L	7	8	9	10
11	12	13	14	15 E
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26 .... ___ ___				

Leserbriefe - Kommunikationsecke

fende Ausstrahlung des Computers abgeschirmt.

3. abspeichern -> Dem Computer blauäugig und vertrauensselig unersätzliche Werte anvertrauen, in der naiven und trügerischen Hoffnung, sie auch unversehrt oder überhaupt wieder zu bekommen. Da ein Computer ausschließlich von Daten lebt, muß man sich nicht wundern, daß, wenn man ihn damit füttert, er diese auch verdaut. Schauen Sie sich doch einmal an, was passiert, wenn Sie Ihren Hund füttern. Da wundern Sie sich doch auch nicht, daß das, was Sie eingeben, nicht mehr so ganz identisch ist mit dem, was dabei herauskommt. Na also.

4. AC -> Abkürzung für Assistenz-Computer. Der perfekte Computer der Zukunft für wirklich alle Büroarbeiten. So wie in den Autofabriken nur noch Roboter zu sehen sind, werden die Büros in Zukunft menschenfrei sein.

5. Adapter -> Zu deutsch Kanalanschluß. Nach den neuesten Penibelbestimmungen der Behörden muß jetzt jeder Computer mit dem Befehl "install" über einen Adapter vom Installateur an die Kanalisation angeschlossen werden, damit der viele Mist, der auf diesen Maschinen zweifellos überall produziert wird, vorschriftsmäßig und umweltschonend entsorgt werden kann.

In diesem Sinne ....

Viel Spaß am COMPUTER.

underground-SOFT Kay Hallies

Quelle: PC (TOMUS Verlag GmbH, München), ISBN 3-8231-0097-1

Da wäre noch......

Urlaubsgrüße von Andreas Götze, der sich im Nordkapp aufgehalten hat. Vielen Dank für die Postkarte, die wir leider nicht abdrucken können. Es ist dort einfach zu dunkel.

5. Elmshorner Computertage

! LETZTE MITTEILUNG !

zu den 5. Elmshorner Computertagen hier im ATARI-magazin !!

Sagen Sie später nicht, Sie hätten es nicht gewußt ...

sondern kommen Sie am 29. und 30. Oktober 1994 in die Stadt, wo Michael Stich zu Hause ist, und lassen Sie sich in Sachen COMPUTER beraten. Es wird sehr viel geboten und das alles zu einem KOSTENLOSEN EINTRITT. Unter anderem finden Sie dort ...

- einen Virenprofessor (COMPUTER-VIREN), der dort einen Vortrag hält (mit anschließender Möglichkeit zur Diskussion)

- eine Demonstration von OS/2 2.11 und dessen Anwendungen wie z.B. die Programmiersprache "REXX"

- eine Demonstration von PC-DOS 6.1 / MS-DOS 6.2

- eine Demonstration von NOVELL DOS 7

- eine Demonstration von MY DOS 4.5 (ATARI XL/XE) und dessen zusätzliche Funktionen (je nach Nachfrage)

- kosenloses Downladen von DOS/ Windows Programmen

- kosenloses Downladen von OS/2 Treibern und Programmen

- PD/Shareware für PC und ATARI XL/XE zu Schleuderpreisen

- erste Vorstellung der BETA-Version von "UNI-DOS 5.0" der Fa. COMPY-TECH/Kay Hallies

- Intensive Beratung zu ...

... Computer (PC/ATARI XL/XE)

... My DOS 4.5

... UNI-DOS 5.0

... OS/2 2.1x

... PC-DOS 6.1

... MS-DOS 6.2

... NOVELL DOS 7

... Star Draw 1.0 und 2.0

... Star Base 1.0 und 2.0

... Star Writer COMPACT 1.0, 5.0, 6.0, 7.0, für Windows 2.0, für OS/2 2.0 ... und vieles mehr ...

- Wir werden dort mit dem ATARI 800XL/130XE/COMPY-TECH MEGA-Tower2000XL PC XT/AT auf ca. 40qm vertreten sein.

- Außerdem finden Sie auf der Messe fast alle Computertypen von ATARI XL/XE über ATARI ST, Falcon030, Schneider CPC, C=64, C=AMIGA bis zum PC AT...

- Aber auch eine große Tombola, bei der es tolle Preise zu gewinnen gibt, findet auch dieses Jahr wieder statt...

Das alles und noch viel, viel mehr finden Sie nur auf den 5. ELMSHORNER COMPUTERTAGEN in der KGSE (Gesamtschule) Elmshorn.

- Parkplätze vorhanden, es wird aber dennoch gebeten mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu kommen, da Parkplätze nur begrenzt vorhanden sind.

- Vom Bahnhof "ELMSHORN" mit dem Bus bis zur "KGSE". Der Bus hält unmittelbar vor dem Eingang

BESUCHEN SIE AUCH UNSER COMPY-TECH ZELT auf unserem 40qm großem Stand...

Kommt vorbei, ES LOHNT SICH ...

Weitere Infos bekommt Ihr gegen frankierten und adressierten Rückumschlag (1,- DM) bei

Firma

COMPY-TECH / Kay Hallies

Gerberstraße 8

25355 Barmstedt

Jubiläumsangebote

Jede PD-Diskette nur DM 5,-

10er Pack PD's nur noch

DM 35,-

10% Rabatt auf Hardware

Liste siehe Seite 26

Paketpreise bei Polen-Games

Alle Artikel mit der Bestellnummer PL können gemixt werden.

Liste siehe Seite 8

1. Paketpreis

2 Games - DM 39,90

2. Paketpreis

3 Games - DM 56,90

3. Paketpreis

4 Games - DM 69,90

4. Paketpreis

5 Games - DM 82,50

Nutzen Sie diese einmaligen Jubiläumsangebote !!!

Achtung: Jede Bestellung zählt

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!!

Power per Post

Diskline 1-22

Quick magazin 1-14

jeweils nur DM 6,-

30 % Jubiläumsrabatt gibt es für folgende Produkte

Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 13,80
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 13,80
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 16,80
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 13,80
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 34,00
Die Außerirdischen	Best.-Nr. AT 148	DM 17,40
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 18,80
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 17,40
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 13,80
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 13,80
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 13,80
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 19,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 13,80
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 19,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 19,90
Lightraces	Best.-Nr. AT 51	DM 13,80
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 19,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 16,80
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 17,40
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 17,40
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 16,80
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 34,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 16,80
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 26,00
WASEO Publisher	AT 168	DM 24,00
WASEO Designer	AT 208	DM 16,80
WASEO Triology	AT 277	DM 16,80
Werner Flaschbier	AT 105	DM 13,80

Kommunikationsecke

Internet Online

Zusammengestellt von Harald Schönfeld

Heute mit Beiträgen zu den Themen 'Shareware Gauntlet', der Spielekonsole XEGS, 'Vierfarbbilder auf dem 1020' und News zum Jaguar.

From: ud264@freenet.Victoria.BC.CA (Ted Skrecky)

Subject: Gauntlet: A totally cool game!!!

Date: Thu, 14 Jul 1994 06:47:07 GMT

Hi! I just recently got back into using my 8bit and I have been busy playing my favourite 8bit game, Gauntlet, a shareware game written by Donald R. Lebeau. Surprisingly, I find this game to be more entertaining than most of the shoot-em-ups I have for my ST. I am wondering if anybody ever paid the $35 (US) shareware fee in order to get the registered version. The registered version supposedly had lots of extra levels and other goodies. Was it worth the large sum of money that the author wanted? I always thought that $35 was way too much to ask so he never got any bucks from me. I think if he had asked a reasonable price such as $15 he could have made tons of bucks. My other question is: does anybody know if Donald wrote any other games for the 8bit or any other machine? Judging by the quality of Gauntlet, I would think that today and he would be busy writing console games for some major software house.

Ted Skrecky

From: aa700@cleveland.Freenet.Edu (Michael Current)

Subject: Re: Gauntlet: A totally cool game!!!

Date: 14 Jul 1994 21:55:04 GMT

In a previous article, ud264@freenet.Victoria.BC.CA (Ted Skrecky) says:

>Hi! I just recently got back into using my 8bit and I have been busy

Interesting. Anyone know if this is the same as the commercial game by the same name? I'm drawing a blank on the developer's name at the moment. The commercial version is very UNplayable, IMO.

From: utstbbs!james_king@library.usu.edu (James King)

Subject: Upgrading an XEGS

Date: 14 Jul 1994 11:38:16 -0500

I know this question has been asked over and over again - but where can I find documentation on upgrading a brand new XEGS?

Also - is the ROM the same as an XL/XE rom? Can I replace it with a US+ or MUX OS ROM directly - or is there further modification required (ie.. Atari 800)?

I havent yet opened up this XEGS and have no idea what it looks like inside..

--James King

From: krishna@max.tiac.net (Glenn M. Saunders)

Subject: Re: Upgrading an XEGS

Date: 14 Jul 1994 23:11:25 GMT

James King (utstbbs!james_king@library.usu.edu) wrote:

> I know this question has been asked over and over again - but where can I find documentation on upgrading a brand new XEGS?

You will be surprised. It only has 2 RAM chips. I picked up an upgrade text file somewhere but I probably lost it. The OS also has some other junk in it banked in I think like Missile Command. I ran my PRO! board briefly on the MUX with the XEGS but the XEGS puttered out on me and I don't know why. It may have been a bad hand-solder job and a loose connection on said joint or it could have been an incompatibility in the OS ciruitry or it could have been the machine just dying naturally.

I'm still of a mind that the XEGS OS _IS_ replaceable without any trouble but that is just my best guess.

I really like the XEGS for some reason, but it's too bad that upgrades usually don't apply to it.

Same with the 1200XL.

From: krishna@max.tiac.net (Glenn M. Saunders)

Subject: Re: Upgrading an XEGS

Date: 15 Jul 1994 04:10:55 GMT

kamaro_kid@delphi.com wrote:

> So you DID install a MUX rom in an XEGS -- or did you run the XEGS as the master?

INTERNET - NEWS

I put the MUX OS in the XEGS. The XEGS can't be the master (knock knock). NO PBI...;)

I started getting "fading characters" where little particles started showing up on the monitor. I _think_ it may have been the power supply because when I ran my air-conditioner I started seeing something SIMILAR but not nearly as bad on my 130XE. I really have no clue and at this point it is going to sit and collect dust. Once MARS8 comes out I plan on getting an 800XL for that and eventually getting my stock 1200XL upgraded to about 1 meg (I don't know if Newell will do it anymore or if I can send it to FTE or what) for the BBS. Obviously MARS8 is not necessary for a BBS unless you merely want a plug and forget memory upgrade. The rest of the capabilities would go unused at least in a PRO! board. I'm counting on CSS to release the R:P:. That's the only way I (or you when you were running a board) could run a 14.4 off a slave at full 19.2K throughput (at least without investing in a redudant BB as merely a modem interface).

The thing with 800XLs is I hate the keyboards. I have that text file I uploaded for putting a 1200XL keyboard on an 800 but I think the 800 pinout is a lot different from the XL/XEs. Transkey is an expensive bit of overkill when I've got an extra 1200XL keyboard lying around.

7 A	22 Z	11 U	17 R	■	19 O	17 R	16 T	15 E	18 N	■	21 V	7 A	■
17 R	11 U	17 R	■	2 I	17 R	17 R	7 A	■	13 K	2 I	15 E	6 L	■
7 A	5 G	7 A	16 T	18 H	7 A	■	8 S	19 O	6 L	6 L	■	16 T	■
12 B	■	18 N	7 A	■	18 N	15 E	8 S	8 S	15 E	6 L	18 N	■	
2 I	13 K	■	18 N	19 O	16 T	■	15 E	■	2 I	■	11 U	16 T	■
15 E	6 L	2 I	16 T	15 E	■	5 G	18 N	7 A	4 D	15 E	■	15 E	■
18 N	7 A	■	15 E	4 D	15 E	6 L	■	12 B	15 E	8 S	16 T	15 E	■
■	3 M	14 P	■	2 I	16 T	■	15 E	2 I	18 N	15 E	17 R	■	
21 V	19 O	17 R	8 S	14 P	7 A	18 N	18 N	■	■	6 L	15 E	15 E	■
2 I	16 T	19 O	■	11 U	■	7 A	4 D	15 E	6 L	15 E	■	17 R	■
16 T	16 T	■	7 A	8 S	1 C	18 H	15 E	17 R	■	2 I	19 O	18 N	■
7 A	15 E	17 R	7 A	■	11 U	15 E	■	8 S	15 E	■	15 E	16 T	■
6 L	18 N	■	6 L	19 O	16 T	■	8 S	16 T	2 I	6 L	6 L	15 E	■

From: krishna@max.tiac.net (Glenn M. Saunders)

Subject: 1020 pen colors: is there a yellow?

Date: 16 Jul 1994 02:14:51 GMT

I just got 2 1020's. One works, the other doesn't. (or at least so I've been told). Now the standard here is for 4 colors:

black

blue

red

green

However, these colors are not sufficient to produce any color. Yellow is impossible for instance. In order to do all colors, the minimum would be:

yellow

blue

red

black

A TV has 3 artifacts. Blue, red, and green. But a TV uses additive color, and pens use subtractive color. In other words, a TV gives off light, and pen on paper reflects frequencies. So a TV can create white with RGB lit up and with a printer that would produce black or dark brown.

Is there a yellow pen available for the 1020? If there were it would then be theoretically possible to dump ColrView images to the 1020. It would probably take about an hour to print but it would be a lot cheaper than a Star NX-1000 rainbow.

With red, green, blue, and black, (and white for the paper) you could get away with it. Using various dither densities and overlapping colors and adding black with darker shades when necessary.

There is an ANTIC program which dumps standard pics to the 1020. This program could be modified for this project. Ideally you'd have to dump separate .R .G .Bs. However, the info might have to be converted from additive to subtractive before dumping. Just dumping red green and blue would create a mess.

From: lordthan@news.delphi.com (LORDTHANATOS@DELPHI.COM)

Subject: Re: 1020 pen colors: is there a yellow?

Date: 17 Jul 1994 00:24:27 -0000

krishna@max.tiac.net (Glenn M. Saunders) writes:

>I just got 2 1020's. One works, the other doesn't. (or at least so I've

Actually, to produce _all_ colors you'd need cyan, magenta, yellow, and black. However, pen-based technology that exists in the 1020 is _hardly_ accurate enough to do a CMYK printout without serious artifacting. Besides, you'd have to change from ball-point ink-based pens to felt-tip water-based pens, which would give you plenty o' smudges and generally poor output.

>A TV has 3 artifacts. Blue, red, and green. But a TV uses additive >color, and pens use subtractive color. In other words, a TV gives off

>light, and pen on paper reflects frequencies. So a TV can create white >with RGB lit up and with a printer that would produce black or dark brown.

Theoretically (see notes above), an RGB mixture on paper would produce a muddy brown.

>Is there a yellow pen available for the 1020? If there were it would >then be theoretically possible to dump

ColrView images to the 1020.

No it wouldn't; see notes above.

>It would probably take about an hour to print but it would be a lot cheaper >than a Star NX-1000 rainbow.

At least an hour, and you'd get very crummy output not suitable for even the simplest graphics.

>With red, green, blue, and black, (and white for the paper) you could get >away with it. Using various dither densities and overlapping colors and >adding black with darker shades when necessary.

No, you couldn't get away with it (see above again). Furthermore, plotters _can't_ dither. Not accurately, anyway, and certainly not accurately enough to produce a color separation as you describe.

>There is an ANTIC program which dumps standard pics to the 1020. This >program could be modified for this project. Ideally you'd have to dump >separate .R .G .Bs. However, the info might have to be converted from >additive to subtractive before dumping. Just dumping red green and blue >would create a mess.

No offense, but give it up. It just ain't possible, and no matter how you slice it it won't work. I've been involved in graphic arts for over a decade and I know all the essentials needed for creating a color image. The 1020 falls short in all of 'em.

From: krishna@max.tiac.net (Glenn M. Saunders)

Subject: Re: 1020 pen colors: is there a yellow?

Date: 17 Jul 1994 00:44:38 GMT

LORDTHANATOS@DELPHI.COM (lordthan@news.delphi.com) wrote:

: >There is an ANTIC program which dumps standard pics to the 1020. This

Have you ever seen the output of this program? If this program hadn't existed I wouldn't have asked. Obviously the answer to the question "can you dump a Gr.15 image to the 1020" is a yes. And ColrViews are nothing but 3 Gr.15 pictures so the question all boils down to pen colors and subjective qualitative judgements on the output to determine whether it is worth it. It's just something to try on a $10 piece of hardware. I'm not trying to get laser output on it. But I'm not about to shell out over $100 for another 9-pin dot matrix (I also have an Epson FX-80) just to do color dumps, let alone a $4000-$600 color ink-jet.

: No offense, but give it up. It just ain't possible, and no matter how you

If you know for a fact that those pen colors don't exist then the point is moot anyway. It wouldn't be necessary to dissuade me on the basis of how it would look if it is impossible to get the necessary pens. Certainly this is a subjective judgement, and someone who's been in the graphic arts business obviously has a far higher standard than someone like me who is just looking for something crude and cheap.

From: an107010@anon.penet.fi (Predator)

Date: Tue, 12 Jul 1994 01:02:45 UTC

Subject: JAGUAR RELEASES BY END OF 1994 (ALL 25)

1994 JaGuAR TiTles ****[as of o9/o7]****

Since it is getting close enough to the end of the year, Atari has given a pretty good indication of all that will be available come 31st December. I just thought I'd post a list all together, to make it clear where many Jaguar games stand at the present time.

I'm posting this anonymous 'cause I can't be bothered getting pestered constantly if it is wrong -- call me wimp, but I don't care in the slightest :)

Available:

Raiden
Cybermorph
Dino Dudes
Trevor McFurr (ikk!)
Wolfenstein
Tempest 2000

Coming by end 1994:

Doom - late July
Brutal Sports FB - late July
Double Dragon 5 - August
Flashback - August
Kick Off 3 - August
Soccer Kid - August
Zzyorxx 2 - December
Troy Aikman NFL - September
Alien vs Predator - September (definite)
Tiny Toons - September
Ultra Vortex - September
Indiana Jag - about September
Club Drive - about October
Checkered Flag - about October
Kasumi Ninja - about October
Ray Man - November
Iron Soldier - November
Horror Scope - December
Star Raiders 2000 - December

* oh yeah - those with an "about" means basically an estimate

Total by end of 1994: 25 (look ma, Atari says 25 too! :))

Not bad for Jaguar owners, considering that only 2 of the titles I have seen are actually _bad_ ones. While many don't have 24/16 bit graphics, or 16 bit sound, which some seem to think that every Jaguar game _must_ have, they are all at least playable for the majority of players.



Die Quick-Ecke

mit Harald Schönfeld und Rainer Caspary

VON KURVEN UND BILDERN

In letzter Zeit ist die Hilbertkurve zu einiger Erwähnung gekommen, nämlich in einer Diskline und im letzten MC (tatsächlich das letzte, denn es ist frisch eingestellt, äh, fusioniert worden mit DOS International). Was steckt hinter diesen Kurven, und was kann man damit machen, außer sie anzusehen?

Krumme Linien

Ausgangspunkt ist die Frage, was ist im mathematischen Sinn eine Kurve? 1880 schlug man vor, eine Kurve als stetiges Bild eines Intervalls zu definieren. Anschaulich ist eine Kurve eine gekrümmte Linie oder ein verbogener Kreis usw. Peano und Hilbert konnten dann allerdings zeigen, daß auch ein Quadrat eine Kurve in diesem Sinne ist, also ein stetiges Bild eines Intervalls.

Im Gegensatz zur Anschauung kann etwas Zweidimensionales eine Kurve sein. Dies war damals eine Überraschung. Keine Überraschung ist die Tatsache, daß man einen "Strich" auf eine Fläche abbilden kann, so daß jeder Punkt der Fläche ein Urbild in dem Strich hat. Das bedeutet, daß ein Intervall genauso viele Punkte hat wie ein Quadrat bzw. ein Würfel beliebiger endlicher Dimension. Der Witz an der Hilbertschen Konstruktion ist die Stetigkeit der Grenzabbildung.

Kn -> Quadrat

Hilbert hat eine Folge von Kurven definiert, die gegen das Quadrat konvergieren. Die ersten 6 Glieder kann man mit dem Disklineprogramm ansehen. Man erkennt, wie sich die Fläche langsam immer mehr füllt. Eine Konstruktion per Approximation ist ein Standardschluß in der Mathematik. Ich gebe einige Eigenschaften der Konstruktion an.

Man kann leicht zeigen, daß auch ein n-dimensionaler Würfel eine Kurve ist. Die Grenzfunktion ist nicht umkehrbar. Das bedeutet, daß Punkte des Intervalls sogar noch zusammengeworfen werden (leider kann ich den äußerst eleganten Beweis dafür hier nicht bringen, fragt mal den Mathelehrer).

Die Approximationskurven sind fraktalhaft, im Kleinen sehen sie so aus wie im Großen, eventl. sind sie gedreht. Folgeglied i hat 4^i-1 gerade Teile der Länge 1/(2^i-1). Die Endpunkte der Linienstücke durchlaufen ein quadratisches Punkteschema der Größe 2^i, also 4^i Punkte werden berührt (mit dem Startpunkt zusammen). Diese Eigenschaft der Näherungskurven läßt sich für mancherlei Zwecke ausnutzen.

Abzählungen

Ein solches Punktschema erlaubt viele Abzählungen, d.h. Durchlaufungsarten, wobei jeder Punkt nur einmal "abgezählt" (angeordnet, berührt) wird. Die einfachsten sind spalten- oder zeilenweises Abzählen; etwas aufwendiger ist das Durchlaufen auf den Diagonalen (Punkt (0,0), (0,1), (1,0), (2,0), (1,1), (0,2) usw.).

Wichtig wird die Entscheidung für eine Abzählung bei der Bildmanipulation. Das Punktgitter ist hier die rechteckige Pixelanordnung. Beispiele für die Manipulation eines Bildes sind das Packen und das Rastern.

Packen

Beim Packen eines Bildes nach Farblauflängen hängt das Ergebnis von der Durchlaufungsart ab. Zeilenweises Abzählen ist meistens schlecht, da kaum ein Bild "quergestreift" ist. Besser ist spaltenweises Ablaufen, denn viele natürliche Dinge reichen von unten nach oben. Das Abzählen mit einer Hilbertkurve kann ein noch besseres Ergebnis bringen, wenn das Bild viele unterschiedliche Farbflächen hat: diese Kurven erschließen wegen ihrer Fraktalhaftigkeit kleine und große Flächenstücke und können vielleicht mehr Punkte zusammenfassen als andere Abzählungen.

Rastern

Will man ein Bild drucken, etwa in einer Zeitung, steht man vor dem Problem, die Farben in Druckerschwärze zu übertragen. Die Grautöne werden beim Rastern mit einem festen Schema von Druckpunkten erzeugt. Die Helligkeiten werden durch verschieden große schwarze Punkte im Gitter (auf weißer Fläche) simuliert. Dabei entstehen Vergröberungen, also Fehler, im Bild. Bei geradlinigem Abzählen des Bildes oder Fotos können neue Ungenauigkeiten durch das Verfahren selbst auftreten, die zu Mustern im gerasterten Bild führen. Die Hilbertabzählung verteilt den Fehler relativ unregelmäßig, Scheinmuster entstehen nicht.

Der Abzählalgorithmus

Der Startpunkt ist der Punkt (0,0) des Bildes, also oben links das Eckpixel. Die weiteren Punkte errechnen sich durch eine zweistufige Rekursionsformel. Ist man an einem Punkt angekommen, kann man zwei Aktionen machen: sich um +-90 Grad drehen oder einen Schritt in die aktuelle Richtung gehen (und einen Punkt malen oder ihn ansehen oder was auch immer). Die ganze Kurve der i.ten Stufe kann man sich als Zeichenkette vorstellen, die aus drei Basiszeichen +, - und F (Farbe inspizieren) besteht. + steht für eine Drehung um 90 Grad im mathematisch positiven Sinn, das ist dem Uhrzeigersinn genau entgegengesetzt, - für's Gegenteil. Die zweite

Stufe der Kurve ist:

-+F-F-F+F+-F+F+F-F-F+F+F-+F+F-F-F+-.

Diese Strings erhält man für eine beliebige Stufe mit folgenden beiden Produktionsregeln:

X=>-YF+XFX+FY-

Y=>+XF-YFY-FX+.

X und Y sind lediglich Hilfsvariablen, "=>" bedeutet "wird ersetzt durch". Startet man mit X, wendet zweimal die Regeln an (immer auf alle X,Y gleichzeitig) und streicht dann X und Y, müßte die oben stehende Kette erscheinen. Die programmiertechnische Umsetzung in QUICK ist raffiniert einfach.

X und Y werden Prozeduren, die die jeweilige Regel erzeugen.

```
PROC X
BEGIN
  <RICHTUNG ->
  .Y
  <MALEN>
  <RICHTUNG +>
  .X
  <MALEN>
  .X
  <RICHTUNG +>
  <MALEN>
  .Y
  <RICHTUNG ->
ENDPROC
```

Analog sieht PROC Y aus. Es handelt sich um einen rekursiven Algorithmus, X und Y rufen sich selbst auf. Also stellt sich die Frage der Termination. Für die n.te Kurve muß das Programm nach n Schritten aufhören. In X/Y muß n heruntergezählt werden, solange es noch positiv ist. Vor jedem rekursiven Aufruf innerhalb der Prozeduren muß n immer gleich sein, d.h. daß am Ende der Routinen n auf den alten Stand gebracht werden muß. Daraus folgt für X und Y und globalem N:

```
PROC X
BEGIN
IF N>0
  N-
  <RUMPF VON OBEN>
  N+
ENDIF
ENDPROC
```

Der Anfang ist das Setzen von N und der Prozeduraufruf .X. Für die Richtung nimmt man eine Bytevariable R. R=0 wird als "nach rechts" interpretiert, R=1 "nach unten", R=2 "nach links" und R=3 "nach oben". Dann entspricht nämlich + einfach R+ (d.h. R=R+1) und - R-. Da mehrere Richtungswechsel am Punkt vorkommen werden, liest man bei der Auswertung von R nur die beiden unteren Bits (AND(R,3,R)). Das entspricht der Modulofunktion "R mod 4". Startwert ist 0.

Literatur: Lutz Führer, Allgemeine Topologie mit Anwendungen, Braunschweig 1977, S.142 ff Bill Menees, Darf es etwas weniger sein?, in: MC 6/94, S.92 ff.

Rainer Caspary

Quickprogramm

```
PROC X

BEGIN
IF N>0
  N-
  R+
   .Y
   .F
  R-
   .X
   .F
   .X
  R-
   .F
   .Y
  R+
  N+
ENDIF
ENDPROC


PROC F

BEGIN
AND(R,3,R)
IF R=0    * leider gibt es keine CASE-
  I+      * Anweisung! I und J sind die
ELSE      * Zeile und die Spalte
  IF R=1
    J+
  ELSE
    IF R=2
      I-
    ELSE
      J-
    ENDIF
  ENDIF
ENDIF
* AKTION: z.B. COLOR R, PLOT(I,J)
ENDPROC
```

Die logistische Parabel

von Harald Schönfeld

Endlich geschafft - die Diplomprüfungen liegen erfolgreich hinter mir. Somit bleibt jetzt vielleicht wieder etwas mehr Zeit für die kleinen ATARIs. In der Diplomarbeit habe ich mich unter anderem mit 'Nichtlinearer Dynamik' beschäftigt, einem Gebiet der Physik, das unter anderem in Zusammenhang mit den Fraktalen und dem Schlagwort 'Chaos' bekannt wurde.

Das Paradepferd der Nichtlinearen Dynamik ist die unscheinbare Gleichung

$x(n+1) = alpha*x(n)*(1-x(n))$

genannt die 'logistische Parabel'.

Was passiert hier? Ganz einfach: Aus dem Wert x(n) zum Zeitpunkt n wird der Wert x(n+1) zum Zeitpunkt n+1 berechnet, indem man x(n) von 1 subtrahiert, mit sich selbst multipliziert und mit Alpha malnimmt.

x(n+1) dient dann dazu, um auf die selbe Weise x(n+2) zu berechnen und so weiter. Üblicherweise gibt man sich einen Startwert x(0) (zwischen 0.0 und 1.0) vor, legt Alpha (zwischen 0.0 und 4.0) für die ganze Dauer der Berechnung fest und startet diese dann. Dieser Vorgang heißt 'Iteration'.

Aber was soll das Ganze? Nun, man kann fragen, wie sich die Werte von x(n) entwickeln in Abhängigkeit von x(0) und Alpha. Grundsätzlich kann man sich da viele Möglichkeiten vorstellen: Es könnte sein, daß sich die Werte praktisch zufällig verhalten und man gar kein Muster dahinter erkennen kann. Es könnte sein, daß sie sich einem festen Wert nähern, der sich irgendwann gar nicht mehr ändert. Ja vielleicht ist es sogar egal, mit welchem x(0) man startet und man bekommt immer den selben Wert nach 100, 1000 oder 10000 Durchläufen der Formel...

Fixpunkte

Und tatsächlich: Solange man Alpha < 3 wählt, ist es völlig egal welchen Wert man x(0) gibt: Immer stellt sich nach einigen Durchläufen der Gleichung der selbe Fixpunkt ein, der nur von Alpha abhängt. Man sagt, das System hat einen stabilen Fixpunkt. In diesem Fall gilt also:

x(n+1) = x(n)

Fixzyklen

Erhöht man Alpha etwas über 3.0, so erkennt man, daß sich das Iterationsergebnis nach je zwei Schritten wiederholt, das heißt

x(n+2) = x(n)

und

x(n+3) = x(n+1).

Man sagt, es liegt ein Fixzyklus der Periode 2 vor. Auch hier ist es wieder egal, mit welchem Startwert man beginnt. Nach einger Zeit nähert sich das System immer wieder den 2 Werten des Fixpunktes an!

Erhöht man Alpha auf etwa 3.45, so kann man erkennen, daß sich das Ergebnis der Iteration nun nach je 4 Schritten wiederholt. Die Periode hat sich also von 2 auf 4 verdoppelt. Und wenn man Alpha noch etwas weiter erhöht, so verdoppelt sie sich wieder auf 8, 16 und so weiter.

Diese Parametergegend der Periodenverdopplung ist ein ganz typisches Zeichen für ein System das ins Chaos abdriften wird (man findet das bei Herzrhythmus-Störungen, in Strömungen, in elektrischen Schaltungen u.v.m.).

Chaos

Und wahrlich: Erhöht man Alpha auf über 3.56994, so erkennt man, daß sich das Iterationsergebnis nie mehr wiederholt (im Rahmen der Rechengenauigkeit natürlich...)! Gibt man irgendeinen Startwert vor, so kann man innerhalb kürzester Zeit nicht mehr sagen, wie er sich entwickeln wird. Die Ergebnisse erscheinen zufällig - das sind sie aber nicht, sie sind chaotisch (das ist ein feiner Unterschied).

Startet man einmal zum Beispiel mit 0.1 und einmal mit 0.11, so ergeben sich ein paar Schritte lang sehr ähnliche Werte. Aber nach ca. 10 Schritten merkt man, daß sich schon völlig unterschiedliche Werte ergeben. Das heißt, daß kleine Unterschiede in den Anfangsbedingungen nach kurzer Iterationsdauer zu völlig unterschiedlichen Resultaten führen. Dies nennt man den Schmetterlingseffekt: Schlägt ein Schmetterling am Amazonas mit dem Flügel, so kann das dazu führen, daß sich am nächsten Tag über Europa ein Gewitter bildet. Das ist natürlich etwas überzogen, aber trifft die Sache ziemlich gut. Diese 'empfindliche Abhängigkeit von den Anfangsbedingungen' ist das entscheidende Kriterium für ein chaotisches System und ist DER Grund weshalb die Wettervorhersage immer nur 1, 2 Tage lang funktionieren KANN.

Und das alles steckt in dieser kleinen, unscheinbaren Formel!

Simulationsprogramm

Nun, eigentlich reicht es ja folgendes zu Berechnen:

```
REPEAT
  XN1=ALPHA*XN*(1-XN)
  XN=XN1
  ?(XN)
UNTIL 1=0
```

Dazu legt man am Anfang noch ALPHA und XN fest und schon kann man sehen, welche Werte sich nach und nach ergeben (zu beachten ist: XN muß zwischen 0.0 und 1.0 liegen, ALPHA zwischen 0.0 und 4.0).

Auf diese Weise sieht man allerdings nur Zahlen, viel schöner ist es aber, wenn man das grafisch sehen kann. Und das macht man so:

Zunächst malt man sich ein Koordinatensystem auf und trägt die Winkelhalbierende ein. Dann plottet man die Funktion f(y)=a*x*(1-x) im Bereich von 0.0 bis 1.0 mit dem Parameter alpha den man sich für die folgende Iteration vorgeben will.

Nun kann man sogar 'von Hand' die Iteration grafisch durchführen, ohne daß man den Rechner braucht. Dazu tut man einfach immer wieder folgendes: Man markiert den Startwert x0 auf der X-Achse. Nun geht man senkrecht hoch bis man die geplottete Parabel trifft. Das ist der y-Wert, also der Wert x1. Diesen Wert muß man nun also als neuen Startwert nehmen, das heißt ihn auf der X-Achse wieder antragen. Dazu muß man ihn an der Winkelhalbierenden spiegeln und dann auf der X-Achse antragen. Das ist das selbe, als wenn man einfach waagrecht bis zur Winkelhalbierenden geht. Wenn man von dieser Stelle aus dann wieder senkrecht bis zur Parabel geht, so erhält man x2. Dann geht man wieder waagrecht zur Winkelhalbierenden und dann senkrecht zur Parabel und man erhält x3. Und so weiter. Man muß sich das mal auf einem Blatt Papier überlegen und ist überrascht wie einfach das eigentlich geht. Man kann aber auch einfach zusehen, wie das folgende QUICK Programm genau das tut.

Man startet das Programm und gibt einen Startwert x0 und einen Parameter alpha an. Probieren Sie doch mal die kritischen Alpha-Werte von oben aus, und schauen Sie sich an, wie schön man die Fixzyklen auf dem Bildschirm sehen kann!

Wer mehr zu diesem Thema erfahren will (was dahinter steckt, was man damit machen kann, welche tollen 2-dimensionalen Bilder man damit auch noch berechnen kann und was das ganze mit dem Gedächtnis zu tun hat) dem sei das Video 'Chaos, Ordnung und Assoziatives Gedächtnis' aus dem Spektrum-Verlag, Heidelberg, empfohlen, an dem auch meine Wenigkeit mitgewirkt hat.

Quickprogramm

```
Quick-Sourcetext
D2:LOGIST.QIK
---------------
Length: $0923
Free  : $6E48
---------------

* Darstellung der logistischen
* Parabel als Beispiel fuer
* Computersimulationen im Bereich
* der Nichtlinearen Dynamik

* von Harald Schoenfeld 7.94


* Libraries laden

INCLUDE
[
  D8:GRAPH.LIB
  D8:MATH.LIB
]

* 2 globale Float-Variablen

ARRAY
[
  X(6),A(6)
]

MAIN

  .GETPARA(X,A)
  .GRAPHINI
  .PARABEL(A)

  .ITERATE(X,A)

ENDMAIN

* Grafikstufe 8 einschalten, mit
* gelbem Hintergrund und schwazen
* Linien

PROC GRAPHINI
BEGIN

  .GRAPHICS(24)
  SETCOL(1,0,0)
  SETCOL(2,15,12)
  SETCOL(4,15,12)

  COLOR(1)
  PLOT(64,0)
  DRAW(64,191)
  DRAW(256,191)
  PLOT(64,191)
  DRAW(255,0)

ENDPROC

* Koordinatensystem, Winkelhalbierende
* und Parabel (entsprechend Alpha)
* zeichnen

PROC PARABEL
IN
ARRAY
[
  ALPHA(6)
]
LOCAL
BYTE
[
  N
]
WORD
[
  BY
]
ARRAY
[
  I(6),DI(6)
  YMAX(6),TMP(6)
  EINS(6)
]
BEGIN

* 0 in I
  .IFP(0,I)
* 1 ind EINS
  .IFP(1,EINS)

* 1/192 in Delta1
  .IFP(192,YMAX)
  .IFP(1,DI)
  .FDIV(DI,YMAX,DI)

* Koordinatenachse von x=64 bis x=256 auf
* dem Schirm, also Beginn bei N=64
  N=64
  COLOR(1)
  PLOT(64,191)

  REPEAT

* tmp=alpha*tmp(1-tmp)
    .FSUB(EINS,I,TMP)
    .FMUL(TMP,I,TMP)
    .FMUL(TMP,ALPHA,TMP)

* auf BS-Koordinaten umrechnen
    .FPBS(TMP,BY)
    SUB(192,BY,BY)
* neuen Wert der Parabel plotten
    DRAW(N,BY)

* neues I und N
    .FADD(I,DI,I)
    N+
  UNTIL N=256

  DRAW(256,191)

ENDPROC


* 2 Parameter einlesen: Als Strings
* einlesen und in Float wandeln

PROC GETPARA
OUT
ARRAY
[
  X0(6),ALPHA(6)
]
LOCAL
ARRAY
[
  TMP(16)
]

BEGIN

  ?("Startwert");
  INPUT(TMP)
  .AFP(TMP,X0)

  ?("Verstaerkung Alpha");
  INPUT(TMP)
  .AFP(TMP,ALPHA)

ENDPROC


* Komplette Iteration der logistischen
* Parabel mit Darstellung der
* grafischen Konstruktion
* Startwert: X (0.0 bis 1.0)
* Verstaerkung Alpha (0.0 bis 4.0)

PROC ITERATE
IN
ARRAY
[
  X(6),A(6)
]
LOCAL
WORD
[
  BY,BX,AX,AY
]
ARRAY
[
  X(6)
  YMAX(6),TMP(6)
  EINS(6)
]
BEGIN

  .IFP(1,EINS)
  .IFP(192,YMAX)

  COLOR(1)


* Startwert x in BS Koordinaten umrechnen
* und anzeigen. Alte Pixelpos. merken
  .FPBS(X,BX)
  ADD(64,BX,BX)
  PLOT(BX,191)
  AX=BX
  AY=191

  REPEAT

* x=alpha*x(1-x)
    .FSUB(EINS,X,TMP)
    .FMUL(TMP,X,TMP)
    .FMUL(TMP,A,X)

* X-Wert als Y-Wert fuer BS umrechnen
    .FPBS(X,BY)
    SUB(192,BY,BY)

* zunaechst weisse, senkrechte Linie zeichnen
    COLOR(0)
    DRAW(BX,BY)
* dann das ganze noch mal in schwarz
    COLOR(1)
    PLOT(AX,AY)
    DRAW(BX,BY)
* nun waagrechte Linie zur Winkelhalbierenden
    SUB(256,BY,BX)
    DRAW(BX,BY)

* alte Werte merken
    AX=BX
    AY=BY

  UNTIL 1=0

ENDPROC


* Umwandlung von Float-Format (0.0
* bis 1.0) in Integer mit gleich-
* zeitiger Umrechnung auf Bild-
* schirmgroesse (192*192)

PROC FPBS
IN
ARRAY
[
  FIN(6)
]
OUT
WORD
[
  IOUT
]
LOCAL
ARRAY
[
  F192(6)
]

BEGIN

  .IFP(192,F192)
  .FMUL(FIN,F192,FIN)
  .FPI(FIN,IOUT)

ENDPROC
```

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Ach ja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab. Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Das Spiel macht irren Spaß. Fans von Run-and-Jump Games werden sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 DM 19,90

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	**AT 308**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	**PDM 394**	**12,-**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	**AT 280**	**9,00**
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**179,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	**AT 302**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke -Teil 13 -

Beginnen muß ich diese Assemblerecke leider mit einer Korrektur der letzten Ausgabe. Im Abi-Streß habe ich das Assemblerlisting aus dem Kopf aufgeschrieben und dabei leider vergessen, daß der 6502 Prozessor, aus irgendeinem mir nicht erklärlichen Grund, nicht in der Lage ist die Instruktion

STA (88),X

auszuführen. Er verträgt diese Art der indirekten Indizierung nur mit dem Y-Register.

Damit das Programm funktioniert, müssen alle INX, CPX und sonstigen X-Befehle von einem X in ein Y geändert werden, damit alles klappt. Vielen Dank für den Hinweis an Heiko Bornhorst !

Dieses Mal ein hoffentlich fehlerfreies Listing, das noch einmal den DLI zum Thema hat. Beim Durchsehen der älteren Teile ist mir aufgefallen, daß ich ein Versprechen noch nicht eingelöst habe. Nach der einfachen Röhrendarstellung ist das Thema DLI trotz versprochener Vertiefung nicht fortgesetzt worden. In diesem Teil sollen rotierende Röhren erzeugt werden. Zuerst das Listing:

Listing

```
         ORG $A800

         LDA #DL:LO
         STA 560
         LDA #DL:HI
         STA 561
         LDA #VBI:LO
         STA 548
         LDA #VBI:HI
         STA 549
         LDA #DLI:LO
         STA 512
         LDA #DLI:HI
         STA 513
         LDA #192
         STA $D40E
         RTS

DL       DFB 112,112,112
         DFB 112+128,112,112+128,112
         DFB 112+128,112,112+128,112
         DFB 112+128,112,112+128,112
         DFB 112+128,112,112+128,112
         DFB 112+128,112,112+128,112
         DFB 112+128,112,112+128,112
         DFB 112+128,112
         DFB 65
         DFW DL

DLI      PHA
         TXA
         PHA
         LDX #0
LOOP     LDA TABLE,X
         ADC $14
         STA $D40A
         STA $D01A
         INX
         CPX #16
         BNE LOOP
         LDA #0
         STA $D01A
         PLA
         TAX
         PLA
         RTI

VBI      LDY #16
CONT     DEY
         LDA TABLE,Y
         STA TABLE+1,Y
         CPY #0
         BNE CONT
         LDA TABLE+16
         STA TABLE
END      JMP $E462

TABLE    DFB 14,12,10,8,6,4,2,0
         DFB 0,2,4,6,8,10,12,14
```

Der Beginn ist, wie gehabt, der Initialisierungsteil. VBI, DLI und DL werden neue Werte zugewiesen und die DLIs und VBIs ermöglicht. Dann folgt die Displaylist.

Hier wird der ganze Bildschirm mit schwarzen Balken gefüllt, wie sie sonst nur über den jeweiligen Grafikmodi vorkommen. Jede zweite Zeile bekommt dabei das Offset 128, was in der folgenden Zeile einen DLI auslöst.

In unserem Listing soll nur eine Art von Röhre erzeugt werden. Das hat den Vorteil, daß wir nun nicht mehrere verschiedene DLIs programmieren müssen, sondern es bei einem belassen können. Nächstes Mal erkläre ich dann auch noch den Wechsel zwischen verschiedenen DLIs.

Der DLI liest die Farbwerte von TABLE und legt sie Scanline für Scanline im Bildschirm ab. Wenn alle 16 Farbwerte eingelesen sind, wird noch einmal eine Null gepoket, damit der untere Rest des Bildschirms schwarz bleibt. Um den Unterschied zu merken, können Sie die beiden Zeilen ja einmal mit einem Stern versehen und damit als Bemerkung kennzeichnen.

Der VBI verrichtet nun die Rollarbeit. Die Tabelle wird vom Ende an eingelesen und immer ein Stück nach vorne verlegt. Der letzte Wert kommt an Position eins. Die Tabelle ist nun einmal um eine Stelle rotiert worden.

Nun kann man das Programm starten und sieht mehrere rotierende Röhren. Möchte man den Farbwechesel abstellen, dann muß man das ADC $14 entfernen. Hier wird der Wert der internen Uhr zum Farbwert addiert, was den Effekt erzeugt.

Benutzt man nun einen anderen Interrupt, so kann man daraus einen netten Bildschirmschoner basteln, wenn man z.B. die Werte von DLI und DL erst dann ändert, wenn eine bestimmte Zeit keine Taste gedrückt wurde.

Viel Spaß noch beim Experimentieren wünscht Ihnen

Frederik Holst

ATARI magazin - Basic Kurs - ATARI magazin

Willkommen zum ATARI Basic Kurs Teil 5

Tja, jetzt ist schon wieder einige Zeit ins Land gegangen. Aber jetzt ist es wieder so weit, der neue Teil ist fertig und mit einer verbesserten Oberfläche. Auch der Programmaufbau ist noch einmal überarbeitet worden.

Wem das jetzt zu viel ist, das lange Listing abzutippen, kann es auch der DISK-LINE 30 entnehmem.

Die Befehle, die hier verwendet werden, haben wir bereits schon alle besprochen. Dies ist also nur eine Grundverbesserung des kompletten Listings.

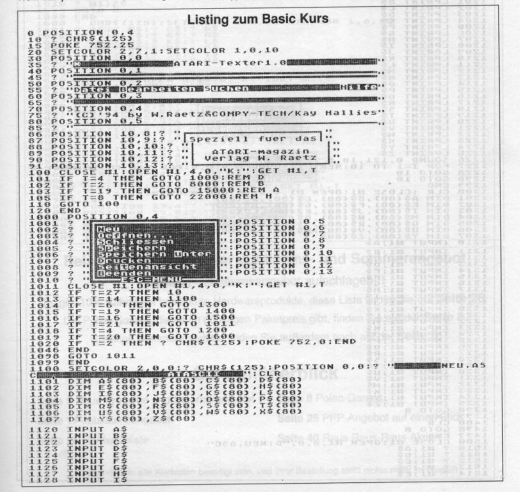
Deshalb möchte ich hier auch nicht allzuviele Worte verlieren. Denn jetzt heißt es abtippen und starten ....

Fenster werden mit CTRL+(der markierte Buchstabe) aktiviert.

Im nächsten Teil werden wir uns dann mit dem Abspeichern und Vergeben von Dateinamen beschäftigen.

So, nun wünsche ich Euch noch viel Spaß damit und dem ATARI - magazin.

COMPY-TECH/Kay Hallies



Listing zum Basic Kurs

```
0 POSITION 0,4
10 ? CHR$(125)
15 POKE 752,25
20 SETCOLOR 2,7,1:SETCOLOR 1,0,10
30 POSITION 0,0
35 ? "X              ATARI-Texter1.0              "
40 POSITION 0,1
45 ? "                                             "
50 POSITION 0,2
55 ? "Datei Bearbeiten Suchen                 Hilfe"
60 POSITION 0,3
65 ? "                                             "
70 POSITION 0,4
75 ? "(C)'94 by W.Raetz&COMPY-TECH/Kay Hallies"
80 POSITION 0,5
85 ? "                                             "
86 POSITION 10,8:? "                    "
87 POSITION 10,9:? "|Speziell fuer das|"
88 POSITION 10,10:? "|                  |"
89 POSITION 10,11:? "|  ATARI-magazin   |"
90 POSITION 10,12:? "| Verlag W. Raetz  |"
91 POSITION 10,13:? "                    "
100 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
101 IF T=4 THEN GOTO 1000:REM D
102 IF T=2 THEN GOTO 8000:REM B
103 IF T=19 THEN GOTO 15000:REM A
105 IF T=8 THEN GOTO 22000:REM H
110 GOTO 100
120 END
1000 POSITION 0,4
1001 ? "                    ":POSITION 0,5
1002 ? " Neu                ":POSITION 0,6
1003 ? " Oeffnen...         ":POSITION 0,7
1004 ? " Schliessen         ":POSITION 0,8
1005 ? " Speichern          ":POSITION 0,9
1006 ? " Speichern Unter    ":POSITION 0,10
1007 ? " Drucken            ":POSITION 0,11
1008 ? " Seitenansicht      ":POSITION 0,12
1009 ? " Beenden            ":POSITION 0,13
1010 ? "      ESC=MENU      "
1011 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
1012 IF T=27 THEN 10
1013 IF T=14 THEN 1100
1014 IF T=6 THEN GOTO 1300
1015 IF T=19 THEN GOTO 1400
1016 IF T=16 THEN GOTO 1500
1017 IF T=21 THEN GOTO 1011
1018 IF T=4 THEN GOTO 1200
1019 IF T=20 THEN GOTO 1600
1020 IF T=2 THEN ? CHR$(125):POKE 752,0:END
1046 END
1098 GOTO 1011
1099 END
1100 SETCOLOR 2,0,0:? CHR$(125):POSITION 0,0:? "        NEU.AS
C                    ATASCII      ":CLR
1101 DIM A$(80),B$(80),C$(80),D$(80)
1102 DIM E$(80),F$(80),G$(80),H$(80)
1103 DIM I$(80),J$(80),K$(80),L$(80)
1104 DIM M$(80),N$(80),O$(80),P$(80)
1105 DIM Q$(80),R$(80),S$(80),T$(80)
1106 DIM U$(80),V$(80),W$(80),X$(80)
1107 DIM Y$(80),Z$(80)
1120 INPUT A$
1121 INPUT B$
1122 INPUT C$
1123 INPUT D$
1124 INPUT E$
1125 INPUT F$
1126 INPUT G$
1127 INPUT H$
1128 INPUT I$
```

```
1129 INPUT J$
1130 INPUT K$
1131 INPUT L$
1132 INPUT M$
1133 INPUT N$
1134 INPUT O$
1135 INPUT P$
1136 INPUT Q$
1137 INPUT R$
1138 INPUT S$
1139 INPUT T$
1140 INPUT U$
1141 INPUT V$
1142 INPUT W$
1143 INPUT X$
1144 INPUT Y$
1145 INPUT Z$
1198 GOTO 0
1199 END
1200 LPRINT A$
1201 LPRINT B$
1202 LPRINT C$
1203 LPRINT D$
1204 LPRINT E$
1205 LPRINT F$
1206 LPRINT G$
1207 LPRINT H$
1208 LPRINT I$
1209 LPRINT J$
1210 LPRINT K$
1211 LPRINT L$
1212 LPRINT M$
1213 LPRINT N$
1214 LPRINT O$
1215 LPRINT P$
1216 LPRINT Q$
1217 LPRINT R$
1218 LPRINT S$
1219 LPRINT T$
1220 LPRINT U$
1221 LPRINT V$
1222 LPRINT W$
1223 LPRINT X$
1224 LPRINT Y$
1225 LPRINT Z$
1226 SOUND 0,121,10,8
1227 FOR I=1 TO 10:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:FOR I=1 TO 10:NEXT I
1228 GOTO 10
1298 GOTO 10
1299 END
1300 CLR :CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"D:NEU.ASC"
1301 DIM A$(80),B$(80),C$(80),D$(80)
1302 DIM E$(80),F$(80),G$(80),H$(80)
1303 DIM I$(80),J$(80),K$(80),L$(80)
1304 DIM M$(80),N$(80),O$(80),P$(80)
1305 DIM Q$(80),R$(80),S$(80),T$(80)
1306 DIM U$(80),V$(80),W$(80),X$(80)
1307 DIM Y$(80),Z$(80)
1310 INPUT #1;A$
1311 INPUT #1;B$
1312 INPUT #1;C$
1313 INPUT #1;D$
1314 INPUT #1;E$
1315 INPUT #1;F$
1316 INPUT #1;G$
1317 INPUT #1;H$
1318 INPUT #1;I$
1319 INPUT #1;J$
1320 INPUT #1;K$
1321 INPUT #1;L$
1322 INPUT #1;M$
1323 INPUT #1;N$
1324 INPUT #1;O$
1325 INPUT #1;P$
1326 INPUT #1;Q$
1327 INPUT #1;R$
1328 INPUT #1;S$
1329 INPUT #1;T$
1330 INPUT #1;U$
1331 INPUT #1;V$
1332 INPUT #1;W$
1333 INPUT #1;X$
1334 INPUT #1;Y$
1335 INPUT #1;Z$
1398 GOTO 0
1399 END
1400 CLR
1498 GOTO 0
1499 END
1500 CLOSE #1:OPEN #1,8,0,"D:NEU.ASC"
1510 ? #1;A$
1511 ? #1;B$
1512 ? #1;C$
1513 ? #1;D$
1514 ? #1;E$
```

```
1515 ? #1;F$
1516 ? #1;G$
1517 ? #1;H$
1518 ? #1;I$
1519 ? #1;J$
1520 ? #1;K$
1521 ? #1;L$
1522 ? #1;M$
1523 ? #1;N$
1524 ? #1;O$
1525 ? #1;P$
1526 ? #1;Q$
1527 ? #1;R$
1528 ? #1;S$
1529 ? #1;T$
1530 ? #1;U$
1531 ? #1;V$
1532 ? #1;W$
1533 ? #1;X$
1534 ? #1;Y$
1535 ? #1;Z$
1598 GOTO 0
1599 END
1600 ? CHR$(125):SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,15
1601 ? A$:? B$:? C$:? D$
1602 ? E$:? F$:? G$:? H$
1603 ? I$:? J$:? K$:? L$
1604 ? M$:? N$:? O$:? P$
1605 ? Q$:? R$:? S$:? T$
1606 ? U$:? V$:? W$:? X$
1607 ? Y$:? Z$
1619 ? ,"weiter mit RETURN"
1620 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
1621 IF T=155 THEN 1698
1698 GOTO 10
1699 END
8000 POSITION 5,4:? "                  "
8001 POSITION 5,5:? " Ausschneiden "
8002 POSITION 5,6:? " Kopieren     "
8003 POSITION 5,7:? " Einfuegen    "
8004 POSITION 5,8:? " Loeschen     "
8005 POSITION 5,9:? "   ESC=MENU   "
8010 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
8011 IF T=27 THEN 10
15000 POSITION 14,4:? "                 "
15001 POSITION 14,5:? " Suchen          "
15002 POSITION 14,6:? " Weitersuchen    "
15003 POSITION 14,7:? " Aendern         "
15004 POSITION 14,8:? "    ESC=MENU     "
15010 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
15011 IF T=27 THEN 10
15999 END
22000 POSITION 29,4:? "            "
22001 POSITION 29,5:? "   Index    "
22002 POSITION 29,6:? "   INFO     "
22003 POSITION 29,7:? " ESC=MENU   "
22004 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
22005 IF T=27 THEN 0
```

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin



Biete 8-Bit-MAGazin 13+14 für 5,- DM, c'est la vie für 5,- DM, die Oldies Preppie Teil 1 + 2 für 15,- DM, zusammen für 20,- DM. Porto inclusive. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/708.

Suche nicht defekte Floppy 1050. Angebot schriftlich an: Kurt Stockmann, Lotsenweg 7, 49479 Ibbenbüren.

Suche von "Synapse Software" Synstat und Syngraph mit Beschreibung. Sowie Beschreibung zu Synfile+ und Syncalc, da meine unvollständig sind. Suche Kontakt zu Usern in der Nähe. Uwe Pelz, Fritz-Heckert-Siedl. 47, 09337 Hohenstein-Ernstthal.

Kaufe billig Originalsoftware, verkaufe Teile meiner Spielesammlung und suche Soundmonitormusiken. PD-MAG, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608.

Suche Atari-User im Raum Villingen-Schwenningen zwecks Gründung eines Clubs! Meldet euch bei: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel. 07725/545.

Suche 1050 Floppy 100% OK!!. Zahle bis 150,- DM. Tel. 0231/5860511. Welcher XL-User wohnt in meiner Nähe und hat Interesse an einem interatarianischem Gedankenaustausch? Patrizio Galgani.

Maus Seite 43

Verkaufe Grünmonitor für XL/XE mit Ton und Bildschirmdiagonale von 34 cm für 60,- DM zzgl. Porto+Verpackung. Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 49593 Bersenbrück, Tel. 05439/2532.

Suche dringend ATARI magazine 1/87 und 2/87. Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, 09474 Crottendorf.

Leider sind schon alle 800XE's verkauft. Wir haben nun nur noch einen 130XE zu einem Preis von 320,- DM zu verkaufen. Das Gerät ist NEU, orginal verpackt mit 6 Monaten Garantie und garantiert ungebraucht underground-SOFT/Kay Hallies

PC-Superpreis

486DLC mit Coprozessor und 40 MHz, 5.25" und 3.5" DD/HD Floppy, 340MB Festplatte, OS/2 2.1x oder MS-DOS 6.2x+WINDOWS 3.1, ca. 30MB Shareware und PD bereits vorinstalliert, 4MB RAM, Star Writer Compact 1.0, Star Base 1.0, Star Draw 1.0, Tastatur dt mit Click, 35cm (14") SVGA Monitor mit 1MB Grafikkarte, Minitower oder Desktop,

- Star Writer Compact 1.0 (Textverarbeitung mit Rechtschreibkorrektur für DOS)
- Star Base 1.0 (dBase kompatible einfach zu bedienende Datenbank für DOS)
- Star Draw 1.0 (Sehr einfach zu bedienendes Grafikprogramm zum erstellen von Geschäftsgrafiken u.v.m.)
- Shareware und PD's aus unterschiedlichen Bereichen

Wir bauen den PC auch nach Ihren Wünschen. Für nur 3000,-DM incl. 15% MwSt Der Versand erfolgt zu unseren Geschäftsbedingungen und nur per UPS

Für Weitere Informationen und Bestellung : Firma COMPY-TECH/Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt

---

SUCHE: SYN File+ für ATARI XL/XE. Biete bis zu 40,- DM Ebenso suche ich ein Programm für den ATARI XL/XE zum betreiben einer Mailbox. Bitte meldet Euch bei: underground-SOFT / Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt

Jubiläumsangebot

Bitte beachten!!!

Jubiläumsangebot auf der **Seite 17 !!!**



Dort können Sie PD's bereits für nur **DM 3,50 je Diskette** erwerben

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4. Oktober 1994 Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-
Jubiläumsangebot siehe Seite 17

PD-ECKE von Markus Rösner

Der Sommer schlägt zu und das merkt man ganz deutlich, weil es nämlich keine neuen PD's gibt. Deshalb heute ein paar ältere Programme, die aber trotz ihres Alters nichts von ihrem Reiz verloren haben.

PRINT-POWER

Ein Anwenderprogramm, welches ein grober Ersatz für den Print-Shop ist, den es ja nicht mehr gibt. Man kann im Setup seinen Drucker anpassen und dann loslegen Grußkarten, Banner und DINA4-Schilder drucken. Auf der Rückseite sind Fonts und Grafiken vorhanden. Also ein gar nicht mal übles Programm zum kleinen Preis.
Best.-Nr. PD 265 DM 7,-

BRED ROLTGEN 27: UTILITIES

Auf zwei Diskettenseiten findet man hier lauter kleine, nützliche oder lustige Utilities, über deren Sinn man eigentlich nur erstaunt sein kann. Die Palette reicht von einer primitiven Digitaluhr bis zum Bootbild-Generator. Es dürfte hier für jeden etwas dabei sein.
Best.-Nr. PD 266 DM 7,-

ADMIRANDUS / HULK OUT:

Zwei Spiele auf dieser Diskette. Admirandus ist ein Spiel ähnlich dem bekannten Glücksrad. Per Zufall wird eine Punktzahl ermittelt, um die man dan Buchstaben raten darf. Für 1 - 4 Spieler, mit netter Grafik unterlegt und zudem komplett in deutsch. Spielspaß ist garantiert. HULK OUT ist mehr für die Fans der guten alten Jump'n'Run Spiele. Auf dem Bildschirm muß man alle Schlüssel einsammeln, ohne sich von den Monstern erwischen zu lassen, benutze Aufzüge und sei geschickt!
Best.-Nr. PD 267 DM 7,-

CROSSWORDPUZZLES

Und ein ganz besonderes Schmanker'l ist diese PD-Disk. Kreuzworträtsel warten darauf, von Dir gelöst zu werden. Fantastisch gemacht. Nur sollte man der englischen Sprache halbwegs mächtig sein, aber dann macht's mächtig Spaß.
Best.-Nr. PD 268 DM 7,-

MEGA-DEMOS 4

Diesesmal haben wir schon den vierten Teil dieser Serie mit Demos. Insgesamt werden Euch elf Demos geboten, die das Übliche bieten. Aber dennoch schön anzuschauen und auch recht abwechslungsreich.
Best.-Nr. PD 269 DM 7,-

NAVAL BATTLE

Hallo Atarianer,

ich darf Euch heute zum ersten Mal in einer neuen Rubrik des Atari-Magazins begrüßen. Ab sofort wird es in jeder Ausgabe mindestens einen PD-Softwaretest von mir geben. Auf diese Weise möchte ich beweisen, daß sich PD-Software lange nicht verstecken muß. Doch welches Programm soll nun die Ehre erhalten, als erstes ausführlich im Atari-magazin getestet zu werden? Ach, ich lasse mal das Zufallsprinzip entscheiden. Also Augen zu, Atari-Magazin auf, und das Programm lautet "Naval Battle".

Bei Naval Battle handelt es sich um eine Computerversion des altbekannten Gesellschaftsspiels "Schiffe Versenken". Das Spiel zeigt sich von einer gut gemeinten Seite, da man beim Booten zuerst ein schönes Antic-Logo und danach ein einfaches Titelbild mit genauso einfacher, aber durchaus vertretbarer Musik serviert bekommt.

Danach erfolgen die Einstellungen der Spielparameter. So kann man die Anzahl der Spieler, 1 oder 2, sowie die Position der Schiffe festlegen und die Geräuscheffekte entweder ein- oder ausschalten. Außerdem kann der Spieler zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen.

Kommen wir nun zum Spiel. Die Grafik ist etwas zu grob und zweckdienlich, um sie als gut zu bezeichnen. Die Schiffe werden aus der Vogelperspektive gezeigt und strotzen nicht gerade vor Details oder Farben. Besonders die Farben scheinen während des Programmierens in Urlaub gewesen zu sein, denn ganze drei von ihnen konnte ich auf den Schiffen ausmachen. Die Geräuscheffekte sind soweit ganz gut, auch wenn es viel zu wenig sind. Das Spiel macht aber trotz der etwas einfachen Grafik eine Menge Spaß.

Toll finde ich den eingebauten Zeitdruck. Wenn der Spieler nicht innerhalb einer gewissen Zeit feuert, ist der Computer wieder dran. Wer gerne mal Schiffe versenken spielt ist mit Naval Battle sicher gut bedient. Der Computergegner schießt schnell und kuckt auch nicht in sein Listing, wo die Schiffe des Menschen stehen. Fazit: Ein gutes Spiel für wenig Geld.

Meine Wertung 1-10:

* Grafik 6 *
* Sound 6 *
* Motivation 8 *
* Preis/Leistung 8 *
* Gesamt 7 *

Best. Nr. PD 84 DM 7,-

Aktuelle Produktinformationen

News

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 5/94

Hallo lieber Leser,

auch wenn die letzte Zeit sehr heiß war und fast jeder nur an Urlaub dachte gab es einige, die sich auch weiterhin an der Tastatur des Ataris aufhielten.

Da ich auch dazugehöre, kann ich Euch trotz der großen Hitze mal wieder die neueste Ausgabe des Power per Post PD-Mags präsentieren. Auch in dieser Ausgabe setze ich auf bewährte Themen. So findet Ihr diesmal 6 Softwaretests, eine Top-Ten mit Gewinnspiel, den Basickurs und vieles mehr im Magazinteil. Insgesamt mal wieder runde 100 Bildschirmseiten an Informationen in ca. 20 Rubriken.



Auch die Softwarefans kommen wieder voll auf ihre Kosten, denn folgende Programme sorgen für mächtig viel Stimmung:

An Spielen hätten wir, hm, mal sehen... Ah ja, fangen wir mit dem Jump and Run-Hit Burg Zarka an. Dann ist da noch Omidor, ein sehr gutes PD-Spiel von Peter Sabath und eine Variante des Spiels, in dem ein Wurm alle Vorräte in einem Raum fressen muß und dabei immer größer wird.

Auch die Anwender bekommen etwas ab, denn diese Programme haben es in sich:

Diskoptie - Mit diesem Programm könnt Ihr den Platz auf Disketten optimal nutzen!

Doktor - Mit diesem Programm lassen sich alle Geräte wie etwa die Floppy, Joysticks, der Lightpen oder ein Drucker auf Herz und Nieren prüfen.

CSM - EDITOR. Dieser Texteditor ist ja immer mit dabei und erlaubt Euch das Erstellen von Diskettenbriefen und das bearbeiten von Textfiles.

Die **Demofreaks** können sich dann noch über die Tobi-Geburtstagsdemo, die Micha-Demo, und die eine ganze Diskseite lange Atari Expo 91 Demo freuen.

Wie Ihr seht ist mal wieder für jeden Geschmack etwas dabei. Normalerweise müßte jeder mit dieser Auswahl an Software zufrieden sein, da ich alle Bereiche berücksichtigt habe. So, und nun seid doch mal ganz ehrlich, gibt es noch ein Diskmag, welches für so wenig Geld so viel zu bieten hat?

Natürlich nicht, denn das PD-Mag ist das einzige Magazin das regelmäßig auf 2 Disketten herauskommt. Darum überlegt jetzt nicht mehr länger und bestellt Euch die neueste Ausgabe zum Preis von nur 12,- DM! Bedenkt bitte auch, daß der Abopreis von 3 Ausgaben für 25,- DM noch viel günstiger ist!

Best.-Nr. PDM 594 DM 12,-

Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf der Seite 52

Syzygy 5/94

Ein neues Atari-Magazin, ein neues SYZYGY. Wenn es nur einmal nicht immer so im Streß enden würde.



Stefan hat zu spät verweigert und sitzt jetzt irgendwo in der Pampa und muß seinen Wehrdienst ableisten und ich bekam meine Verweigerung noch gerade so hin und einen Tag später lag schon der Einberufungsbescheid auf dem Tisch, da soll einer nicht in Streß geraten.

Aber was haben wir für Euch jetzt so vorbereitet? Zum Redaktionsschluß hin wußten wir das auch noch nicht so genau. Da wir zudem ein aktuelles Magazin sein wollen, ist es eben auch eine spontane Aktion, die letzten Texte zu schreiben, kurz bevor das Magazin an PPP rausgeht.

Da das Sommerloch dominiert und es nicht so mit Neuheiten regnet, haben wir ein paar gute Oldies ausgepackt, unter die Lupe genommen und hoffen, daß ihr vielleicht wieder den einen oder anderen Oldie rausstöbert. Dann haben wir noch einen umfangreichen Kleinanzeigenmarkt, denn ich z.B. muß einiges von meinem alten Zeugs loswerden, damit es wieder Platz gibt, denn es kündigen sich nette Neuheiten an. Mehr darüber im neuen SYZYGY.

Best.-Nr. AT 310 DM 9,-

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

DISK-LINE 30

Wieder gibt es zwei Diskettenseiten voller Bits und Bytes, die nur darauf warten, Action in Eure Computer zu bringen!

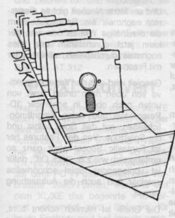
In **LABY - THE LOST LABYRINTH** gilt es, geschickt durch ein Labyrinth zu fliegen und Leute zu retten, doch man muß verdammt aufpassen, daß man nicht mit dem Feind zusammenprallt.

Noch wilder geht es bei **HETZJAGD IM WELTALL** zu - Sie müssen durch einen engen Korridor fliegen und dabei vielen Asteroiden ausweichen, wobei Sie auch noch von einem anderen Raumschiff verfolgt werden.

Brände sind immer gefährlich, deshalb sollten sie mal beim **BRANDSCHUTZTEST** prüfen, ob Sie mit den Vorsichtsregeln vertraut sind.

Für Leute, die in Turbo-Basic programmieren, haben wir die praktische **INFOLINE**: Freier Speicherplatz, die Cursorposition, die Uhrzeit und viele andere Daten sind immer am oberen Bildschirmrand zu sehen und bieten so eine unverzichtbare Informationsquelle.

Mit dem **ENGLISCH-ZEITFORMEN-TESTER** können Sie mit jedem beliebigen unregelmäßigen englischen Verb alle Zeiten durchgehen und dabei testen, ob Sie alles richtig wissen.



WIDETEXT ist ein Utility, das doppelt breite Buchstaben in Graphics 0 ermöglicht, die genauso wie die normalen Buchstaben (also invers usw.) genutzt werden können.

Wenn Sie schon immer einen Scrolltext in Turbo-Basic durch ein einstellbar großes Textfenster rollen lassen wollten, so brauchen Sie nur den Text vorzuschreiben und dann mit dem Programm **TURBO-BASIC-SCROLLER** zu arbeiten, mit dem Sie alles einstellen können und das Ihnen dann ein Listing nach Ihren Angaben erstellt.

Zum Quizprogramm Answer auf DISK-LINE Nr. 29 gibt es jetzt auch den **ANSWER-EDITOR**: Man kann selbst alle möglichen Fragen eingeben, wonach ein Listing erstellt wird, das man später mit dem Hauptprogramm benutzen kann. Das Programm **ATARI-TEXTER** (im Basic-Kurs erklärt) findet man hier ebenso.

Auch an Demos gibt es wieder etwas zu sehen:

DYNAMIC DISPLAYS demonstriert, wie man durch Umschalten zwischen Zeichensätzen den Bildschirm animieren kann (Verwendung für eigene Programme möglich!).

Die **DISK-LINE-ZEPPELIN-DEMO** zeigt ein schönes Grafikbild, Farbfinescrolling, eine gute Musik und einen über den Bildschirm laufenden Player - einfach, aber eindrucksvoll.

Und dann gibt es noch die **POKEY-PLAYER-DEMO**, eine Musikdemo, bei der Sie neun Musikstücke aufrufen können, darunter berühmte wie Star Wars, Hey Jude, der Säbeltanz, die dann im Interrupt abgespielt werden - hörenswert! Darum gleich holen, einlegen, starten, sehen, hören und staunen!

Best.-Nr. AT 311 DM 10,-

MOUNTAIN BIKE RACER

Über Stock und Stein in die freie Natur entführt Euch dieses neue Sportspiel. Einstmals veröffentlicht vom Klassikerproduzenten "Zeppelin-Software" können wir Euch jetzt den Klassiker wieder präsentieren.



Aber nicht etwa auf Kassette, sondern auf Diskette. Alleine oder zu zweit geht's an den Start. Mit dem Bike heizt man per Joystick über Stock und Stein, doch vorsicht! Zu schnell liegt man im Schlamm. Verschiedene Strecken lassen die Sache zudem nicht einfacher werden, sondern abwechslungsreicher.

Die Grafik ist schön definiert, nur der eigene Fahrer schaut ein wenig komisch aus der Wäsche und das Bike ist auch nicht gerade goldig geworden, auch nur einfarbig, hmm, aber man kann ja nicht nur mosern. Die Hintergrundgrafik ist dafür schön anzuschauen. Spielspaß tritt schnell auf, besonders wenn man sowieso auf Fahrräder steht, besonders Mountain Bike's.

Bei diesem heißen Wetter ein tolles Spiel, das einem einen kühlen Windzug verpaßt. Für Freunde von Sportspielen ein sehr geeignetes Spiel, da es zudem aus diesem Bereich noch nicht allzuviel gibt, wird es auch nicht zu schnell langweilig. Es macht leicht süchtig, der Reiz geht so schnell nicht verloren. Anschauen und zuschlagen!

Best.-Nr. ATM 6 DM 24,90

GAMES

MIRAX FORCE

Chris Paul Murray schlägt wieder zu. Mit dem vorliegenden SF-Ballerspiel "Mirax Force" hat der gute Paul, der sich schon mit Games wie Henry's House und The Last Guardian nette Programmchen erlaubt hat, ein sehr bekanntes Spiel auf den XL/XE umgesetzt: URIDIUM.



In bester Manier heizt man von links nach rechts und von rechts nach links über ein Raumschiff drüber. Feindliche Aliens tauchen auf und man muß aufpassen, nicht mit dem feindlichen Mutterschiff zu kollidieren. Bei diesem abartigen Tempo ist schon eine Menge Geschick und auch ein wenig Glück gefragt.

Die Grafik ist wunderbar. Alles ist klar zu erkennen, schnell animiert, schön farbig und das Scrolling ist ebenfalls optimal gelungen. Die Soundeffekte sind die üblichen SF-Ballerspieleffekte. Aber man darf ja nicht zuviel erwarten von einem Ballerspiel.

Trotzdem ist es für Fans dieses Genres sehr zu empfehlen, da mal richtige Action angesagt ist und nicht irgendwelche vorherberrechenbaren Aliens, die man schwuppdiwupp vernichtet hat, hier ist wahrer Kampfgeist gefragt. Get Ready!

Best.-Nr. ATM 7 DM 24,90

Ninja Commando

Ninjas in unterirdischen Höhlen? Durch dieses neu vorliegende Spiel wird dies möglich, denn als Kämpfer bist Du ganz alleine auf Dich gestellt, Dich Deinen zahlreichen Feinden zu stellen und durch den schwierigen Court zu kommen, denn die unterirdische Station ist sehr kompliziert aufgebaut.

Das ganze ist allerdings vom Schwierigkeitsgrad her sehr hoch, sodaß man doch eine gewisse Eingewöhnungsphase braucht, bis alle Aktionen hundertprozentig stimmen, aber erst dann kann es richtig losgehen.

Schöne Animationen, bunte Grafiken und noch vieles mehr werden geboten. Also einen Augenschmaus hat man mit "Ninja Commando" schon in den Händen. Nur der Schwierigkeitsgrad ist anfangs recht hoch, aber das verfliegt.

Endlich mal wieder ein Spiel für alle Kampfsportspiele Freaks unter Euch, und zudem nicht nur eine billige Umsetzung, sondern ein wirklich gutes Spiel, das durch seinen Schwierigkeitsgrad auch eine Weile zu fesseln weiß.

Best.-Nr. ATM 8 DM 24,90

The Living Daylights

Do you remember? James Bond 007: Im Hauch des Todes oder The Living Daylights. Die ursprünglich von Tynesoft und dann von Zeppelin wiederveröffentlichte Version erfährt hier ihren dritten Frühling als Wiederveröffentlichung von ANG-Software.

007

Du übernimmst die Rolle von James Bond und mußt Dich in verschiedenen Szenarien, die dem Film entnommen sind, Deinen Feinden gegenüber behaupten und erfährst erstmal auf diesem Weg, wie schwer es doch ist, ein kleiner Held zu sein.

Nach jedem Szenario ist es zudem Deine Aufgabe, aus dem Waffenarsenal die geeignete Waffe für den nächsten Level zu finden. Dies lockert die ganze Geschichte noch auf. Trotzdem handelt es sich auch hier um ein Ballerspiel. Was will man sonst mit James Bond auch anstellen? Aber man muß sagen, daß The Living Daylights eine Besonderheit geworden ist. Denn es wird sehr viel Abwechslung geboten.

Jeder Level bietet zudem eine andere Grafik, das Mehrwegescrolling ist jedoch immer dasselbe. Aber grafisch kann man nicht mosern, diese ist super gelungen und bunt dazu. Die wenigen Effekte sind gut und auch die Titelmelodie ist sehr toll geworden, wenn auch etwas kurz geraten, denn schon nach ein paar Sekunden wiederholt sie sich.

Wer James Bond mag, wird THE LIVIVNG DAYLIGHTS mögen und auch alle anderen, die einmal das etwas andere Ballerspiel wollen, sollten hier einmal zuschlagen.

Best.-Nr. ATM 9 DM 24,90



Fantastic Soccer

Und als letzte Neuheit gibt es diesesmal nochmals ein Sportspiel. Wem die diesmalige WM zu öde war, der kann jetzt durchstarten und alles nochmals durchspielen, alleine oder mit Freunden.

Gespielt wird aus der Vogelperspektive von oben nach unten, bzw. von unten nach oben in schönster 3D-Perspektive und vielen Eingriffmöglichkeiten, auf das Spiel selbst und die Spielzüge. Von den Features her ist Fantastic Soccer nicht ganz so umfangreich wie z.B. "Kick Off", dafür ist vorliegendes Spiel schnörkellos spielbar und auch die Aufmachung stimmt.

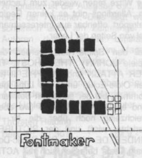
Die Grafik ist nämlich schönt bunt, alles ist gut zu erkennen, witzig

animiert und auch das Scrolling geht in Ordnung. Das Spiel macht einen Höllenspaß und ist derzeit wohl das beste Aktiv-Fußballspiel, das erhältlich ist, wenn nicht sogar das einzige im Moment. Also zuschlagen, solange der Vorrat reicht!

Best.-Nr. ATM 10 DM 24,90

FONTMAKER

Fontmaker ist ein neuer Zeichensatzeditor zum Erstellen eigener Zeichensätze. Alle notwendigen Funktionen sind vorhanden, man kann einen Font laden, speichern und sich das Directory ansehen.



Im Editor kann man löschen, invertieren, in alle 4 Richtungen scrollen, sich die Datenwerte ausgeben lassen und Zeichen ex- und importieren. Im Menü gibt es auch eine Hilfefunktion, mit der man kurze Erklärungen aufrufen kann. Geliefert wird Fontmaker auf einer Diskette und mit einer zweiseitigen Bedienungsanleitung.

Best.-Nr. AT 312 DM 7,-

PC/XL-Convert

Wer zu Hause neben seinem XL/XE auch noch einen PC stehen hat, der wird sich schon oft gewünscht haben, vorhandene Bilder von einem Rechner auf den anderen zu schieben, d.h. zu konvertieren. Konvertiert wird auf dem PC in das weitgehend verbreitete .BMG-Format, während auf dem XL/XE das begehrte .PIC-Format verwendet wird. Software für beide Rechner wird auf jeweils seperate Disketten gleich mitgeliefert.

Die PC-Disk ist ebenfalls im 5 1/4"-Format und beinhaltet gute Shareware-Software, die ja auf dem PC schon fast Standart geworden ist.



Der Clou ist aber dennoch, daß man auf dem PC eine Atari kompatible Disk erzeugen kann, sofern man ein 5 1/4" Laufwerk hat, denn der PC formatiert und beschreibt die Disk dann so, daß sie von einem Atari-Laufwerk, das mit einer Speedy aufgerüstet wurde, problemlos gelesen werden kann.

Und auch ein Programm wird mitgeliefert, mit dem man den laufenden Bildschirm auf dem PC einfrieren und somit auch weiterverarbeiten kann. Konvertieren auf den PC kann in zwei Arten ausgeführt werden:

1. Man besitzt das Dual Upgrade für die XF551, dann geht's ohne Probleme oder

2. Man nimmt ein Null-Modem zur Hand, wie z.B. das Turbo-Link, das eigentlich namentlich jedem ein Begriff sein müßte.

Will man also Bilder zwischen den beiden Rechnern hin und her transferieren, dann liegt man mit diesem Programm richtig, einfacher geht es fast nicht mehr, besonders wenn man vom PC auf den XL kopieren möchte und ein 5 1/4" Laufwerk am PC angeschlossen hat.

Best.-Nr. 274 DM 29,90

Klatwa - The Curse

Hallo Freunde,

diesmal habe ich mir wieder ein Spiel herausgesucht, das seit kurzem im PPP-Angebot zu finden ist. Es ist das aus Polen stammende Grafikadventure Klatwa - The Curse. Gleich zur Beruhigung, die Texte sind nicht in polnisch, sondern in leicht verständlichem Englisch geschrieben. Klatwa hat aber noch mehr positives zu bieten, denn es ist das erste Adventure auf dem 8-Bit Atari, welches keine Tastatureingaben benötigt. Alles wird über den Joystick gesteuert.

Zum Spiel: Am Rand des Bildschirmes sehen wir ein paar englische Verben. Die Mitte des Bildschirmes wird vom jeweiligen Raum, in dem sich unsere Spielfigur befindet, eingenommen. Die Steuerung ist nun denkbar einfach. Nehmen wir an, in einem Raum befindet sich eine Kiste. Natürlich will ich wissen, was da drin ist. Also bewege ich mit dem Stick einen Cursor auf das Verb walk und klicke dann auf die Kiste.

Unsere Spielfigur setzt sich nun in Bewegung und geht zur Kiste. Nun noch open anwählen, Kiste wieder anklicken und hoffen, daß man dafür keinen Schlüssel braucht. Toll, die Kiste ist offen und ich hab' einen Schlüssel 'drin gefunden.

So erforscht man also die geheimnisvolle Burg und löst dabei verschiedene Rätsel.

Wer auf dem ST schon mal Maniac Mansion gespielt hat kennt so ziemlich dieses recht benutzerfreundliche Spielprinzip. Die Grafik des Spiels ist recht gut, die Sprites bewegen sich fließend und die einzelnen Räume sind auch ganz nett.

Ich hatte noch nicht viel Zeit zum Spielen, aber die Burg scheint auch noch recht groß zu sein. Die Musik paßt ebenfalls gut zum Spiel und wird auch nicht so schnell nervig.

Alles in allem kann Clatwa durch seine Grafik, Musik und vor allem durch die Spielsteuerung wohl überzeugen. Wer mal wieder ein gutes Adventure spielen möchte, sollte hier einen Blick riskieren. Sascha Röber

Grafik 8 *

*Sound 7 *

*Bedienbarkeit 10 *

*Story/Atmosphäre 7 *

*Gesamt 8 *

Best.-Nr. PL 17 DM 24,90

Aktuelles im AM

SYZYGY 4/94

Diese Ausgabe des Diskettenmagazins wird dem Leser ziemlich ungewohnt vorkommen, und das gleich in mehrfacher Hinsicht:

- Es gibt kein Titelbild. Das liegt jedoch daran, daß die zweite Seite der Diskette komplett für eine Demo herhalten mußte, und um trotzdem alle Texte unterbringen zu können, mußte man auf ein Titelbild verzichten.

- Das Textladeprogramm wurde farblich etwas verändert. Es erscheint jetzt nicht mehr mit grellweißem, sondern mit grünem Hintergrund, und auch die Uhr ist jetzt gleich eingeschaltet. Leider ist die grafische Anzeige in der rechten oberen Bildschirmecke immer noch nicht funktionsfähig.

- Die Autoren haben das Directory auf einen anderen Sektor gelegt (wozu bleibt fraglich). Man kann sich also jetzt nicht mehr ansehen, wieviel Texte sich auf der Diskette befinden.

- Drückt man im Inhaltsverzeichnis die HELP-Taste, erscheint die Meldung "FLIP" (wenden). Hat man die Diskette also gewendet und drückt wieder HELP, erscheint wieder "FLIP". Ursache: Die Hilfsdabei wurde diesmal komplett vergessen.

Nun zu den Texten. Bei den Danksagungen wurde diesmal vernünftigerweise allen gedankt, die das Magazin unterstützt haben, insbesondere zwei Lesern. Es folgen die neuesten Nachrichten, in denen es um mehrere Themen geht. Die Messe in Hanau wird angesprochen, ein Bericht darüber soll in der nächsten Ausgabe erfolgen, ein neues AMC-Spiel wird vorgestellt, das Solitaire-Spiel wird kurz erwähnt und ebenso, welche Spieleklassiker auf Modul es bei PPP wieder gibt.

Weiter findet man einen Bericht über die XL/XE-Messe in Halle. Alle Aussteller und deren Angebot werden erwähnt. Das Fazit fällt allerdings sehr pessimistisch aus. Markus meint, es wäre nicht berauschend gewesen, mit der Kaufmoral sei es auch nicht weit her gewesen und man werde sehen, ob sich die weiten Fahrten in Zukunft überhaupt noch lohnen. Wenn das so weitergehe sei, seiner Ansicht nach, der jahrelange Kampf um Anerkennung leider umsonst gewesen.

Der Wettbewerb ist diesmal auch etwas eigenartig. Es sollten nämlich daran die Leute teilnehmen, die noch nie geschrieben oder teilgenommen haben. Diese haben eine Frage richtig zu beantworten und können diverse Softwarepreise gewinnen. Leider wird dabei nicht erwähnt, um welche Preise es sich handelt.



Bei den deutschen Anleitungen handelt es sich diesmal um das polnische Spiel MIDNIGHT. Dabei ist man Besitzer eines Schlosses, in dem man in jedem Raum eine Kerze anzünden muß, damit es sich ein böser Zauberer nicht unter den Nagel reißt. Da im Schloß viele Räume sind, hat man ganz schön zu tun.

Die Rubrik Spieletips präsentiert eine Anzahl Levelcodes zum Spiel BRUNDLES. Das ist für Kenner dieser Lemming-Version sicher sehr nützlich. Allerdings wird man auch aufgerufen, neue Levelcodes mitzuteilen, wenn man schon weiter gekommen ist.

Das Leserforum nimmt diesmal einen besonders großen Raum ein, es besteht nämlich aus ganzen drei Teilen. Darin geht es u.a. um den Vorschlag, das Magazin künftig auf zwei Disketten erscheinen zu lassen und um eine noch nicht geschickte Demo. Der dritte Leserbrief stammt von mir und darin geht es um den Bericht über den WASEO-Publisher im letzten SYZYGY.

Darauf will ich jetzt nicht näher eingehen, aber offensichtlich entwickelt sich hier eine lebhafte Diskussion zwischen mir und Markus, und sowas kann ja mal für das Magazin ganz interessant werden. Der Basic-Kurs für Anfänger zeigt, wie man sein Basic-Programm vor der Reset-Taste schützen kann. Der Fortgeschrittenenkurs mußte diesmal aus Zeitmangel ausfallen. In der nächsten Ausgabe soll er aber wieder erscheinen.

Die üblichen Rubriken wie Charts, Kleinanzeigen, die Heavy- und Tekkno-Corner schließen sich an, auch die Witze regen wieder zum Lachen an. Allerdings gibt es keinen Regionalreport, offenbar aus Interessemangel von Seiten der Leser.

Bei den Spiele-Tests werden die Spiele JOHNNY THE GHOST, TIGER ATTACK und PREPPIE II (in der Oldie-Ecke) unter die Lupe genommen, bei der sonstigen Software sind es DISK-LINE Nr. 5 (wo aber gleichzeitig noch über die Nr. 6 berichtet wird) und der PICTURE-FINDER DE LUXE. Die Public-Domain Tests befassen sich mit ACTION GAMES, dem Adventure FUTURE NIGHTMARE, GENERAL LEDGER und PD-GEOS (letzteres ist aber mehr ein Gag).

Über die EDELWEISS-Demo wird bei den Demo-Tests geschrieben und sie schneidet auch gut ab. Allerdings braucht man für einen Teil dieser Demo eine mindestens 256-k-Erweiterung für seinen Computer.

Das DONKEY-KONG-GAMEKIT ist Thema bei den Hardwaretests. Dabei handelt es sich um ein Modul und zwei Joysticks, die für einen recht günstigen Preis angeboten werden sollen.

Eine kurze Vorschau ist auch noch vorhanden. Die Demo auf der zweiten Seite ist die neuste von der polnischen Gruppe OUR SOFT und heißt INTEL OUTSIDE DEMO. Sie bietet wieder einige Effekte, bei de-

nen man nur noch staunen kann, unter anderem sich drehende Würfel mit sich bewegenden Bildern darin! Einziger Nachteil dieser Demo: Der Zwischenspann, der immer dann abläuft, wenn nach einem Teil das nächste geladen wird, ist etwas zu lang. Leider haben die Programmierer auch im Abspann geschrieben, daß dies vielleicht ihre letzte Demo sei und sie auf dem FALCON weitermachen wollen. Das wäre sehr schade, da solche guten Demos immer sehr gern gesehen werden.

Fazit: Allein wegen der Demo lohnt sich der Kauf der Ausgabe schon. Ansonsten ist die Ausgabe o.k., aber nicht der Hammer. Dies liegt wahrscheinlich auch am Zeitmangel der Autoren durch private Umstände (mehr kann man dazu im Magazin lesen). Trotzdem findet der Leser auch hier wieder einiges an interessanten Informationen über Spiele, Anwenderprogramme, Hardware und das Umfeld um seinen Computer.

Thorsten Helbing
Best.-Nr. AT 307 DM 9,-

PD-MAG 3/94

Wer Sascha Röbers dritte Ausgabe des PD-Mags lädt, wird sicher vor allem vom Intro überrascht sein, das etwas bietet, was es sonst nur auf dem ST oder PD zu bestaunen gab. Man sieht erstmal einen Sternenhintergrund, dann oben die mehrfarbigen, dreidimensionalen Buchstaben "PD" und dann taucht plötzlich ein sich drehendes Objekt (Raumschiff) auf, aber in ausgefüllter Vektorgrafik! Dazu gibt es noch eine sehr gute Musikbegleitung zu hören, und am unteren Bildschirmrand läuft ein blinkender Scrolltext lang.

Es ist schon toll, wie die Programmierer (JAC und Karl Pelzer, von dem die Musik stammt), das alles fertiggebracht haben, ohne daß es zu Zeitproblemen kam. Dieses Intro der Sonderklasse kann man dann mit der HELP- oder einer normalen Taste verlassen. Danach entsteht wieder ein kleines Chaos auf dem Bildschirm (viele verworrene Zeichen), aber das ist kein Grund zur Beunruhigung, sondern geschieht einfach beim Umschalten auf Basic.

Kurz danach wird man wieder im Vorwort vom Herausgeber begrüßt. Sascha sagt darin, daß das Menü noch verbessert wird, da es auch die Umlaute enthalten soll, aber dabei entstehen natürlich Probleme, wenn man die Texte auf den verschiedenen Druckertypen ausdrucken lassen will. Daran wird jedoch schon gearbeitet. Außerdem kamen zu diesem Magazin ungewöhnlich viele Leserbeiträge, und sowas wirkt sich immer positiv auf den Inhalt aus.

Anschließend kann man wie immer wählen, ob man die Musik während der Texte hören will oder nicht und befindet sich kurz nach dem Auswählen wieder im gewohnten PD-Mag-Menü.

Dort schreibt Sascha unter Neuigkeiten über Messetermine, Kritik am Usermag, den Preissturz der Spiele vom AMC-Verlag, der Wiederkehr des TOP-Magazins (durch die Übernahme von Markus Römer), zwei neue Spieleproduktionen, das neue Spiel INSIDE und stellt neue PD-Disketten vor. Der Basic-Kurs beschäftigt sich diesmal mit der Programmierung von horizontalem Finescrolling, das zwar auch in ATARI-Basic möglich ist, dort aber (im Gegensatz zu Turbo-Basic) noch etwas ruckelt. Aber es macht doch schon einiges her, außerdem kann man es leicht verändern und in seine eigenen Programme einbauen.

Der Wettbewerb in der letzten Ausgabe brachte Sascha nicht den gewünschten Erfolg, denn trotz der guten Software kam nur eine Einsendung für den besten 20-Zeiler. Diesmal können Leser ein Intro für das PD-Mag schreiben. Da keine Programmiersprache vorgeschrieben ist,

haben also auch Basic-Programmierer ein Chance.

In der Tips-Rubik gibt es eine Unmenge an Hinweisen, bei welchen Spielen in welchen Diskettensektoren welche Zahl was bedeutet. Wenn man also einen Diskettenmonitor hat, kann man sich einfach die Sektoren ansehen, eine Zahl ändern und hat dann gleich viel mehr Leben, Energie usw. Da dabei kein Hardwarezusatz (Freezer) erforderlich ist, kann sicher fast jeder etwas mit diesen Tips anfangen.

Das 1MB-Megaram kommt im Hardwaretest unter die Lupe. Es handelt sich hier um eine RAM-Erweiterung, die man als RAM-Disk benutzen kann. Sascha (der sie sich einbauen ließ) gibt auch Beispiele an, was damit alles möglich ist und welche Vorteile man hat, wenn man sie besitzt (man hat z. B. vier virtuelle Laufwerke zur Verfügung, kann Disketten in einem Durchgang kopieren usw.). Außerdem empfiehlt er, den Einbau lieber einem Fachmann zu überlassen, da man sonst viel selbst löten muß und dabei viele Fehler entstehen können.

Wieder gibt es eine Menge an Software-Testberichten zu lesen. Da ist z.B. die SOUND 'N SAMPLER-DEMO, das Adventure ABENTEUER IN SCHOTTLAND (in der Oldie-Ecke), die PD-235 und drei Demotests: HIFI-DEMO, TAT-DEMOS und TOP #3, eine der besten Demos für den ATARI XL/XE aus Polen. Diesen Test hat nicht Sascha, sondern ein Leser geschrieben und wurde dafür gleich mit 2 PD-Gutscheinen belohnt. Sascha schlägt deshalb vor, wer noch PD's gebrauchen kann und dafür nichts ausgeben will, sollte ruhig mal einen Text für das PD-Mag schreiben, denn dessen Qualität und Lebendigkeit wird dadurch noch verbessert.

Hat man von den computerbezogenen Themen genug, kann man sich in der Rubrik "Outside" umsehen. Dort findet man wieder die üblichen Rubiken, also den Gameboycorner, den Buchtip (der sich diesmal einer neuen Buchserie vom Bastei-Verlag mit Dinosauriern widmet) und den Filmtip, den diesmal Andreas, der Bruder von Sascha, verfaßt hat und bei dem es um einen Horrorfilm geht.

Die mitgelieferte Software der Ausgabe kann sich sehen lassen. Auf der Rückseite der ersten Diskette gibt es da einmal das Spiel DEATH ZONE, das dem kommerziellen Spiel ENCOUNTER (Begegnung) ziemlich ähnlich ist, dann zwei Demos, ein Labelprogramm und ein neu geschriebens Programm von Heiko Bornhost, den BIT-MAP-EDITOR und - wie in jeder Ausgabe - den Compy-Shop-Editor.



Die erste Seite der zweiten Diskette ist mit ganzen sechs Assemblerdemos vollgepackt, darunter eine neue, die sich VEGA'S FIRST DEMO nennt und bei der man gleich mehrere Musikstücke auswählen kann. Dazu gibt es noch das Spiel PLANET, wo man einen Planeten gegen anfliegende Raumschiffe verteidigen muß, UNICUM, einer Arkanoid-Variante und das im Basickurs vorgestellte Laufschriftprogramm.

Die Rückseite der zweiten Diskette belegt das Textadventure "Das alte Haus".

Fazit: Sascha hat auch mit dieser Ausgabe eine bunte, ausgewogene Mischung an informativen Texten und sehenswerter Software zusammengestellt, wovon allein schon das Intro ein Knüller darstellt. Wer sich als PD-Fan und sonstiger Softwareanwender diese Ausgabe zulegt, wird gleichermaßen viel davon haben.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 394 DM 12,-

PD-Mag Nr. 4/94

Fans des PD-Mag wissen: Hier erwartet sie wieder eine Menge Information, Testberichte und PD-Software auf zwei Diskettenseiten, und Sascha hat auch in dieser Ausgabe alles gut unter einen Hut gebracht. Allerdings ist das Intro diesmal etwas schlicht ausgefallen, denn man sieht nur ein Garfield-Bild in Graphics 15, wozu die Musik des Spiels PANTHER zu hören ist. Das ist schon alles. Wie Sascha aber im darauffolgenden Vorspann erklärt, liegt das daran, daß er genau 0,0 Intro-Einsendungen bekommen hat und daher gezwungen war, trotz Zeitmangel selbst etwas auf die Beine zu stellen.

Aber er kann auch Positives vermelden: Das Menü wurde weiter verbessert, es verfügt nun über alle Umlaute, die Bedienung wurde auch verbessert und man kann die Texte ausdrucken, wobei die Umlaute in Selbstlaut + "e" umgewandelt werden. Damit ist ein Ausdruck auf allen Druckern, auch auf dem ATARI 1029 und anderen gewährleistet.

Im Menü befinden sich wieder die üblichen Rubriken. Unter "ATARI Neues" gibt es wieder viele Neuigkeiten zu lesen, so ein Kurzbericht über die Halle-Messe (wo Sascha schreibt, die meisten Aussteller seien damit sehr zufrieden gewesen), eine polnische Firma, die eine Menge Spiele produziert hat, will sich angeblich vom XL/XE-Markt zurückziehen, bei einem Händler gibt es wieder einige XE-Spielesysteme, etwas über den AMC, eine Kurzvorstellung des Spiels INSIDE und der Demo COOL EMOTION der Gruppe Hard aus Ungarn.

Leider konnten beim Programmierwettbewerb diesmal keine Preise ver-

ATARI magazin - aktuelle Produkte

liehen werden, und dies aus einem einfachen Grund: Es gab nicht eine einzige Einsendung! Das ist deshalb so seltsam, weil selbst ein einfaches Basic-Programm gewonnen hätte, da es ja sonst nichts gab. Sascha fragt deshalb, woran das liegt und bittet um Vorschläge, wie der Wettbewerb interessanter gestaltet werden könnte, damit wieder mehr Leute mitmachen.

Der Basic-Kurs beschäftigt sich wieder mit Horizontalem Finescrolling, diesmal aber mit einer anderen Variante, wobei mit einem String gearbeitet wird. Dies wird im Programm selbst recht gut erklärt.

In der Hardwarerubrik nimmt Sascha die Speedy 1050 DS unter die Lupe. Dies ist die bekannte Hardware-Erweiterung für das Laufwerk 1050, das dieses aber enorm beschleunigt. Die Abkürzung DS bedeutet nun, daß sich mit der Speedy nicht nur das Bibo-DOS bei offener Laufwerksklappe booten läßt, sondern auch wahlweise der Highspeed-Kopierer.

Das ist sehr praktisch, da man mit dem Bibo-DOS keine Disketten, sondern nur Dateien kopieren kann, und wenn man schnell ein Kopierprogramm braucht, hat man es nach wenigen Sekunden zur Verfügung. Außerdem geht Sascha noch auf die anderen Vorteile der Speedy ein und stellt sie vor.

Wie gewohnt wird auch in dieser Ausgabe eine Menge Software getestet. Als kommerzielle Software ist diesmal das Spiel MR. DO dran. Dieser Typ ist Gärtner und muß sich gegen mehrere Arten von Monstern wehren, also ein Spiel mit Action.

Die Oldieecke befaßt sich mit der ATARI GRAFIK DEMO, die heute nicht mehr so vom Hocker reißt, aber dies zum Zeitpunkt ihres Erscheinens durchaus tat und deshalb auf jeden Fall interessant ist.

Außerdem wird über einen Zeichensatzeditor, die PD 241 (auf der sich Spiele, kleine Programme und Demos in Basic befinden), Textpro (das aus dem Workshop bekannte Textverarbeitungsprogramm) und das TOP-Magazin informiert. Auch die Top Ten findet man hier und kann sehen, welche Programme die Plätze belegen.

Wer noch Diskettencheats und Freezerpokes sucht, findet sie vielleicht unter "Tips & Tricks", denn es werden hier sehr viele davon verraten. Man kann also mit einem Diskettenmonitor die Sektoren verändern oder mit einem (soweit vorhandenen) Freezer das Spiel anhalten und Speicherstellen so ändern, daß man eine Menge Leben, Energie usw. mehr hat.

Als Buchtip wird das Buch "STAR TREK-Universum" und als Filmtip der Action-Reißer "Alarmstufe Rot" vorgestellt. In der Gameboycorner geht es um das Spiel "Terminator II", das den Kinofilm als Vorlage hat.

Außer dem Compy-Shop-Editor, der sich in jeder Ausgabe befindet, gibt es diesmal die folgende PD-Software:

Eine sehenswerte Basic-Demo, das Laufschriftprogramm aus dem Basic-Kurs, ein Screendump-Programm (das bei mir allerdings nicht funktionierte), das deutsche Textadventure "Das CIA-Abenteuer" (versehen mit zahlreichen Soundeffekten), ein Bilanzgrafikprogramm, eine polnische Assemblerdemo und das Spiel Reversi.

Aber die eigentliche Sensation befindet sich auf der zweiten Diskette, denn es handelt sich dabei um eine der besten Demos, die es für den XL/XE gibt: COOL EMOTION!

Diesmal hat Sascha also nicht nur über eine Demo berichtet, sondern sie sogar beigepackt und so kann man sich selbst davon überzeugen! Diese Demo holt wieder Dinge aus dem Homecomputer heraus, bei denen man auch nach längerer Zeit immer noch staunt, wie diese überhaupt möglich sind, z.B. beim animierten Raytracing-Bild mit Equalizer und Digi-Sound.

Sowas muß man einfach gesehen haben, damit bringt man selbst Besitzer größerer Computer noch zum Staunen! Deshalb sollte jeder ATARI XL/XE-Besitzer diese Demo haben, die darf wirklich in keiner guten Softwaresammlung fehlen!

Fazit: Auch diese Ausgabe bringt wieder alles in gewohnt guter Qualität, es gibt eine Menge zu lesen und Software zum Ausprobieren.

Wer die Demo COOL EMOTION noch nicht kennt, wird dazu noch sehr viel zum Staunen kriegen, denn die ist wirklich so cool, daß die Anschaffung des PD-Mags schon allein deshalb lohnt!

Aber somit bekommt man nicht nur eine Demo der Spitzenklasse, sondern auch noch ein Magazin mit vielen Informationen und verschiedenen PD-Programmen, da kann man wirklich nur noch sagen: Wer sich das zulegt, kann nichts falsch machen, es lohnt sich garantiert!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 494 DM 12,-

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

ACHTUNG: Neue Preissenkungen

G R O ß E - R A U S - A K T I O N

Programm	Fundstelle	Nr.	Preis
Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 15,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 10,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 10,00
Happy Set-Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 24,00
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 7,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 19,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 257	DM 29,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 15,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24,00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
I/O Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 19,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Mad Stone	(AM 5/93 - Seite 46)	AT 272	DM 15,00
Atomics von Ulf Petersen		AT 101	DM 14,00

Tolle Games zum absoluten Sparpreis

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!

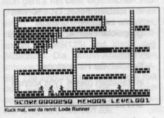
XFormer

Der ATARI Emulatior für den PC

ATARI magazin - XFormer

Ende letzten Jahres kam ein Emulator auf den Markt, der mit geringen Einschränkungen auf dem PC einen fast vollwertigen C64 simuliert. Seitdem ist die Szene nicht mehr zur Ruhe gekommen: Spectrum, CPC, Apple etc., sämtliche Heimcomputer der 80er Jahre wurden auf dem PC emuliert. Nur der Atari XL/XE nicht.

Vor kurzem kam dann doch die Meldung, daß Darek Mihocka seine lange angekündigte PC-Version des XFormer fertiggestellt hat. Gleichzei-



Kuck mal, wer da rennt: Lode Runner

tig veröffentlichte er eine Freeware-Version seines Emulators, der im Gegensatz zum Vollpreisprodukt einige Einschränkungen hat. So wird z.B. nur ein ATARI 800 emuliert, es werden keine Player Missile Kollisionen abgefragt und der Sound fehlt gänzlich. Dadurch ist man in den Möglichkeiten etwas eingeschränkt, aber viele Spiele laufen trotzdem, wie ich feststellen mußte.

XFormer meldet sich mit dem bekannten READY. Neugierig probierte ich einige Sachen aus und siehe da: Es funktionierte! Meine Freude wurde nur dadurch getrübt, daß keine deutsche Tastatur verwendet wurde, aber damit hatte ich schon gerechnet.

Leider konnte ich der Tastatur beim besten Willen kein Gleichheitszeichen entlocken, bis ich auf die Idee kam, es doch einmal mit dem amerikanischen Tastaturtreiber von Novell-DOS zu versuchen.

Und siehe da: Es ging. Vor dem Aufruf des Emulators sollte man also unbedingt keyb us eingeben. Am besten macht man dies in einer Batchdatei.

Dann probierte ich die beigelegten "Disketten" aus. Es handelte sich dabei um DOS 2.5, MyDOS und ein paar Demos in Basic und Assembler. Als ich das rotierende ATARI-Zeichen mit dem Rainbow-Scrolling und dem fliegenden Schwan sah, fiel mir beinahe die Kinnlade runter. Das hatte ich nun wirklich nicht erwartet!

Neugierig geworden wollte ich einige meiner Programme auf den PC überspielen und mit dem Emulator testen. XFormer verwendet wie auch der C64-Emulator virtuelle Disketten, d.h. die Disketten werden komplett als Files abgelegt, auf die der Emulator dann zugreifen kann. Insgesamt kann man so bis zu 8 virtuelle Diskettenlaufwerke definieren.

Die XL-Disketten kann man entweder mit dem Programm SIO2PC überspielen, man kann aber auch einzelne Dateien, die auf dem PC schon vorliegen als Disketten interpretieren lassen. Diesen Umstand machte ich mir zunutze.

Auf dem XL wurden die Disketten mit DISKCOMM in eine einzelne Datei umgewandelt und auf dem PC in ein für den Emulator lesbares Format gebracht. Auf diese Weise konnte ich Lode-Runner und Turbo-Basic 1.4 von der Leserdiskette zum 1. Happy Computer Sonderheft auf den PC überspielen.

Leider konnte ich nicht herausbekommen, wie man während des Betriebs des XFormer die Disketten wechselt. Da heutzutage die meisten Spiele auf mehr als einer Diskette ausgeliefert werden, ist dies sicher ein Manko, das noch behoben werden muß.

Ein Wort zur Geschwindigkeit: Laut Aussage des Programmierers soll XFormer schon ab einem 286er nur geringfügig langsamer laufen, als ein normaler XL. Auf einem 486/66-Prozessor sollen sogar bis zu 7mal soviel Power verfügbar sein. Im Praxistest konnte ich dies nicht feststellen. Die Geschwindigkeit variiert jedoch stark von der Anwendung. Defender konnte ich z.B. auf meinem 486er nicht spielen: Es war einfach zu schnell. Unter Basic war der Emulator aber nur geringfügig schneller, als ein Atari 800 XL.

Im großen und ganzen macht der Emulator einen sauberen und stabilen Eindruck. Bei einigen Programmen hatte ich hin und wieder Bildaufbaufehler, aber der Atari ist nun mal hardwaremäßig etwas anspruchsvoller, als der C64.

Insgesamt kann man sagen, daß der ATARI Emulator schon in der Freeware-Version ein abgerundete Sache ist. Auf den PC konnte ich problemlos MULE, Elektra Gilde, Defender, Lode Runner und noch einige andere Programme überspielen. Ich werde mir die Vollversion auf alle Fälle zulegen. Sobald ich sie habe, werde ich mehr darüber berichten.

Florian Baumann

Best.-Nr. AT 313 PC 5,25" DM 7,-

Die Tastaturbelegung des ATARI-Emulators



Programmiersprachen

Programmiersprachen Teil IV

Diesmal ist die Programmiersprache Pascal das Hauptthema. Dazu wird ein Leserbrief von Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 49593 Bersenbrück veröffentlicht, dem ich herzlich für seine Zuschrift danke.

Pascal

Im Jahre 1968 kehrte der Schweizer Informatiker Niklaus Wirth, nach fünfjähriger Gastprofessur an der Stanford University, in die Schweiz zurück und begann mit der Arbeit an Pascal, einer Weiterentwicklung von ALGOL 60 und ALGOL-W. Der direkte Nachfolger von ALGOL 60 - ALGOL 68 - war ihm zu umfangreich und zu kompliziert.

Pascal wurde nach dem im 17. Jahrhundert lebenden französischen Mathematiker und Philosophen Blaise Pascal benannt. Als Lehrsprache erdacht, fehlen Pascal wesentliche Eigenschaften zum Einsatz in der Praxis. Dies führte zur Bildung zahlreicher Dialekte, dessen Sinn es war, Pascal zu einer für die tägliche professionelle Programmierarbeit taugliche Sprache zu machen.

Heiko Bornhorst geht in seinen Ausführungen auf den weit verbreiteten Dialekt Turbo-Pascal ein. Er beschreibt die Struktur von Pascal anhand eines Beispiels:

Der Programmablauf eines einfachen Programms gestaltet sich zum Beispiel wie folgt (Siehe Listing program Test1).

Erstmal kann man dem Programm einen Namen geben, welcher jedoch keine Umlaute oder Sonderzeichen enthalten darf. Der Name wird, wie man in der 1. Zeile erkennen kann, mit "program" deklariert. In BASIC können Sie das mit einem REM-Befehl simulieren, der in der ersten Programmzeile steht. Es können Unterprogramme erstellt werden, die mit "procedure" oder "function" deklariert werden können. Dies entspricht der "PROC"-Anweisung in Turbo-BASIC.

In der nächsten Anweisungszeile wird der Typ "multityp" deklariert, "string[40] entspricht in BASIC einer Anweisung zur Dimensionierung einer 40 Zeichen langen Zeichenkette, also DIM Name$(40).

Die Variablendeklaration erfolgt im nächsten Programmabschnitt, dort werden verschiedene Variablen des Typs "multityp" deklariert. In BASIC würden die Anweisungen lauten:

1000 DIM ANREDE$(40)
1010 DIM ADRESSE$(40)
1020 DIM STRASSE$(40)
1030 DIM WOHNORT$(40)
1040 DIM TELEFON$(40)

In Pascal sind standardmäßig verschiedene Typen enthalten und der Programmierer kann zudem neue kreieren, wie in unserem Beispiel "multityp".

Liste der (skalaren) Standardtypen:

*** char**

- Beispiel: var Test:char;
- in Variablen dieses Typs kann ein Zeichen gespeichert werden

*** byte**

- Beispiel: var Farbe:byte;
- in Variablen dieses Typs können Werte zwischen 0 und 255 gespeichert werden (Byte-Werte)

*** integer**

- Beispiel: var Höhe:integer;
- in Variablen dieses Typs können ganze Zahlen zwischen -32767 und 32768 gespeichert werden

*** real**

- Beispiel: var Summe:real;
- in Variablen dieses Typs können reelle Zahlen gespeichert werden (Kommazahlen)



Listing: program Test1

```
program Test1;

type multityp=string[40];

var Anrede:multityp;
    Adresse:multityp;
    Strasse:multityp;
    Wohnort:multityp;
    Telefon:multityp;

begin
ClrScr;
writeln('Dies ist ein Visitenkartendruckprogramm');
writeln('=======================================');
writeln;
write('Vorname und Name: '); readln(Anrede);
write('Strasse oder PF: '); readln(Adresse);
write('Wohnort: '); readln(Wohnort);
write('Telefon: '); readln(Telefon);
writeln; writeln;
writeln('Ihre Visitenkarte wuerde folgendermassen aussehen:');
writeln;
writeln(Anrede);
writeln(Adresse);
writeln(Wohnort);
writeln(Telefon);
end.
```

Programmiersprachen

Neben Typen und Variablen können Konstanten in Pascal deklariert werden:

const Pi:3.14;

Wie man an den Beispielen sehen kann, muß jeder einzelne Befehl durch ein Semikolon beendet werden; eine Ausnahme bilden Anweisungen vor einem "end", dort braucht kein Semikolon zu stehen, und die letzte end-Anweisung, ihr folgt ein Punkt.

Nun geht's mit dem eigentlichen Programm los. Nach "begin", das immer einen Anweisungsblock einleitet, steht "ClrScr". Diese Anweisung entspricht ?CHR$(125) und löscht den Bildschirm. Die writeln-Anweisungen entsprechen dem Print-Befehl in BASIC. Die Endung "ln" hinter write teilt dem Pascal-Compiler mit, daß nach der Zeichenausgabe ein Wagenrücklauf ausgeführt werden soll.

Die Hochkommas entsprechen den Anführungszeichen in BASIC. "read(ln)" ist vergleichbar mit dem INPUT-Befehl. Das Programm muß mit "end." beendet werden. In Pascal macht es einen Unterschied, ob man einer Variable einen Wert zuweist oder ob man zwei Variablen vergleicht. Zur Unterscheidung schreibt man im ersten Fall ":=" und im zweiten Fall "=".

Drei Schleifenarten gehören zum Pascal-Sprachumfang:

1. for a:= 1 to x do (Anweisung); (for-Schleife)

2. repeat (Anweisungen) until a=x; (repeat-Schleife)

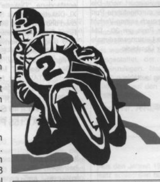
3. while a<x do (Anweisung); (while-Schleife)

Heiko Bornhorst sieht die einzigen Vorteile gegenüber BASIC in der Geschwindigkeit, der rechtsbündigen Formatierung und der Typenverwendung, ansonsten rät er jedem vom Kauf ab.

In der nächsten Ausgabe wird die Programmiersprache C behandelt, der Einsendeschluß für Beiträge ist der 1. September. FORTH ist das Thema der übernächsten Ausgabe, der Einsendeschluß ist der 1. November.

Auf Ihre Einsendungen zu den nächsten Themen freut sich und bedankt sich schon im voraus

Rainer Hansen

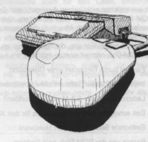


MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, sodaß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237	DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239	DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 — DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 — DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird.

Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL7XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein.

Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet, sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283 — DM 19,-

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM I+II waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I+II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip nicht weiterentwickelt, sondern, auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, eine vollkommen neue Ramerweiterung entwickelt. Vor allem mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Riesenspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich sinnvoll und Praxisnah einsetzen konnte. Natürlich war auch eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätseinbußen oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Eine eindeutige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun vereinigt alle oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen.

Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdisks) kann vom Bibo-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einbau der Ramerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allem XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibo-DOS mit weiteren reichlichen Tools im Lieferumfang enthalten. Erstmals ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu Kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine bebilderte Einbauanleitung sowie eine Dokumentation zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwarebasis.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit-Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips sowie stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super-Speicherkarte dürfte sensationell sein:

1MB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 245 — DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 250 — DM 149,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 — DM 128,-

Eprom-Burner V1.6
für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Brenner zum kleinen Preis kann man ohne Umschweife den Burner V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun gerne verschiedene Betriebsysteme brennen möchten, Module herstellen oder Eproms für die ROM-Disk brennen möchten, mit diesem Brenner erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C64 (8KB) über 27128/27C128 16KB), 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmiergerät gebrannt, gelesen und verglichen werden. Einfachster Anschluß am Modulschacht, voll menügesteuerte Software und ein ausführliches Handbuch in Deutsch mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken, Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich Top-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Laie, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Software und das Handbuch machen das Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langlebige patentierte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderleichtes wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebel ausgestattet, der es erlaubt, die Eproms quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie war ein Eprom-Programmiergerät dieser Leistungsklasse so preisgünstig! Mußte man früher für weniger fast 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die Hälfte.

Best.-Nr. AT 240 — DM 189,-

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassige Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residentem DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integrierten XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solchen die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in Deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII- oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 — DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 — DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot

25K Bibomon mit Bibo-Assembler nur DM 149,-

Advan Basic Compiler

ADVAN BASIC COMPILER

Bericht von Andreas Köpfer

Einleitung

Ich will an dieser Stelle keinen der BASIC-Dialekte besprechen, die den meisten bekannt sind, als da wären: das ATARI Basic, das Turbo Basic, Basic XL/XE und Microsoft Basic II. Hier soll einmal ein anderer Dialekt aufgegriffen werden.

Der ADVAN LANGUAGE DESIGNS BASIC COMPILER

Zu den weniger bekannten Basic-Dialekten für den ATARI XL/XE gehört sicher der ADVAN Basic Compiler von ADVAN Language Designs. Geschrieben wurde das Basic schon 1985 von William Graziano. Ich erfuhr erst Ende 1988/Anfang 1989 in einem Artikel in einer Ausgabe der amerikanischen Zeitschrift Antic oder A.n.a.l.o.g. davon. Dieser Artikel machte mir das Basic schmackhaft und ich bestellte mir zuerst einmal Informationsmaterial von ADVAN Language Design. Nachdem ich dies erhalten hatte, bestellte ich das Basic, bei dem es sich um einen reinen Compiler (ohne Interpreter) handelte.

Das gesamte Paket, welches ich mir bestellte, umfaßte 4 Teile: den ADVAN LANGUAGE DESIGNS BASIC COMPILER, SCREEN DESIGN, UTILITY PROGRAMS und den OPTIMIZING COMPI-LER.

Es kostete etwa $ 89. Das auffälligste nach dem Öffnen des Pakets war etwas, was ich bis heute kein zweites Mal bei Software erlebt habe (auch nicht beim ST): da die Disketten kopiergeschützt waren, lagen alle doppelt bei.

Für die 4 Teile lagen also 8 Disketten bei, damit man von jedem der Teile auch eine Sicherheitskopie hatte. Die beiliegenden Disketten waren übrigens keine Billigware, sondern es handelte sich um BASF Disketten.

Die 4 Handbücher waren unterschiedlich umfangreich. Das eigentliche Handbuch für den Compiler hatte etwa 120 Seiten plus einige Seiten 'Addendum'. Das Handbuch zu den Utility Programs umfaßte 10 Seiten, das zu Screen Design 16 Seiten und das zum Optimizing Compiler nur 8 Seiten. Doch nun zu den einzelnen Teilen des Programmpaketes.

Zuerst will ich einmal kurz auf die 3 Zusatzpakete eingehen.

UTILITY PROGRAMS

In diesem Zusatzpaket sind einige nützliche Tools zusammengefaßt, die die Arbeit mit ADVAN BASIC erleichtern. So formatiert FORMATEX eine Diskette und packt das ADVAN BASIC Execution Module auf diese Diskette, so daß man die Programme auch an Leute geben oder verkaufen kann, die nicht im Besitz des Compilers sind. Außerdem finden sich hier auch noch ein Programm, um 'Cross References' zu erstellen, sowie ein Renumber-Programm.

Damit wären wir allerdings auch bei einem der 3 Schwachpunkte des Compilers, denn ein Renumber eines Quelltextes ist nur über dieses Programm möglich. Desweiteren findet man hier noch Routinen zur Matrizenrechnung, DOS-Funktionen (KILL, LOCK, UNLOCK, DIR, RENAME) und Konvertierungsfunktionen von einer Zahlenbasis in eine andere.

OPTIMIZING COMPILER

Der Optimizing Compiler bietet insgesamt nur wenige Funktionen, deren Mächtigkeit man allerdings nicht unterschätzen sollte. Zum ersten verarbeitet er die Befehle FAST und FAST END, die vom normalen Compiler ignoriert werden.

Bereiche, die zwischen diese Befehle geklammert sind, werden (man glaubt es kaum, doch es ist die brutale Wahrheit) schneller (etwa 2-6 mal).

Dann gibt es noch die Optionen F und J für den Optimizing Compiler. F benutzt dann nicht die eingebauten Floating-Point-Routinen des ATARI, sondern spezielle eigene Routinen, die wiederum einen Geschwindigkeitszuwachs (Faktor 2-4) bringt.

Die J-Option optimiert die Anzahl der Sprünge im Kompilat. Wer immer schon sauber programmiert hat (das geht auch in BASIC, es ist nur eine Frage der Programmierdisziplin) und Unterprogramme am Anfang oder hinter dem Hauptprogramm plaziert hat, kann hier überflüssige Sprünge, um diese Unterprogramme und Funktionen herum, entfernen lassen.

SCREEN DESIGN

Hierbei handelt es sich um ein einzigartiges Zusatzpaket zu einer Programmiersprache auf dem XL/XE. Es gibt zwei Pakete mit Routinen für die Grafik. Das ist an sich nicht außergewöhnlich, doch im einen findet sich eine Routine mit der man 'Fine scrolling' benutzen kann, ohne sich auf Maschinenebene zu begeben.

Im anderen Paket finden sich Befehle um Punkte zu setzen usw. Na und, fragen jetzt einige, das konnten wir mit dem eingebauten Basic auch schon. Das ist richtig, doch diese Routinen erlauben dasselbe auch in selbstgebauten Grafikmodi. Ebenso gibt es einen Print-Befehl für diese Modi. Nun sind wir beim Hauptteil des Paketes, dem Programm Screen Design. Es erfüllt mehrere Zwecke.

Zum einen ist es ein Zeichenprogramm für alle möglichen Bildschirmmodi. Dadurch bedingt ist es nicht das schnellste (kein Vergleich zu XL-Art). Doch hat es z.B. als, meines Wissens, einziges Programm, eine Funktion zum Zeichnen von Kreisbzw. Ellipsenbögen.

Zum zweiten ist es ein Fonteditor. Auch dieser ist nicht so komfortabel wie INSTEDIT oder neurere Fonteditoren. Doch man kann (und muß) damit arbeiten.

Zum dritten ist es ein Generator für Bildschirme und Grafikmodi. Man kann beliebige Grafikmodi mischen und so Bildschirme für Spiele oder andere Zwecke erstellen. Einen so erstellten Bildschirm kann man inklu-

sive eines neuen Zeichensatzes speichern und mit LSCREEN im ADVAN BASIC wieder laden. Es kann sich bei solch einem Bildschirm aber eben auch nur um ein Bild (z.B. Titelbild) oder nur um einen neuen Zeichensatz handeln. Diese Funktionen machen Screen Design zum mächtigsten Tool, um eigene Bildschirme zu erstellen.

Nun kommen wir zum Hauptteil, dem eigentlichen Compiler.

ADVAN LANGUAGE DESIGNS BASIC COMPILER

Tja, wo fang' ich an? Vielleicht zuerst das Negative. Insgesamt 3 unschöne Dinge fielen mir an ADVAN BASIC auf. Das erste habe ich oben schon erwähnt, fehlendes Renumber.

Das zweite: ADVAN BASIC hat ein 'eigenes' DOS 2.x eingebaut und ist von diesem abhängig. Es kann nicht mit Bibo-DOS, TurboDOS oder gar SpartaDOS betrieben werden. Es gibt zwei Formatierprogramme, das erste für DOS 2.0 Single Density und das zweite für Enhanced Density. Letzteres ist auch in der Lage, eine Kopie des Basics auf die Diskette zu schreiben, sowie auf der Originaldiskette.

Hier kann man allerdings beim Booten mehr als ein AUTORUN-Programm (in diesem Fall kompilierte ADVAN BASIC Programme) angeben. Es ist aber nicht möglich, die üblichen Page-6 Programme, wie z.B. Treiber für die Zehnertastatur oder Maustreiber, einzubinden. Das stört wenig, denn es gibt keinen USR-Befehl. Eine Ramdisk kann allerdings installiert werden (64kByte), diese wird immer als D4: angesprochen.

Das dritte Manko merkt man beim Programmieren, denn der RESTORE-Befehl funktioniert nicht mit einer Zeilennummer bzw. einem Label.

Nach diesen ernüchternden Fakten komme ich jetzt aber zum Positiven.

Nach dem Booten ist man im Eingabemodus. Hier lassen sich Programme eingeben, wie im ATARI Basic, und Befehle wie z.B. LOAD, APPEND, COMPILE, SAVE, PEEK, RUN, LOCK, RENAME oder EXEC ausführen. Aber auch die Befehle INTEGER oder REAL sind möglich. Diese sorgen dafür, daß Variablen standardmäßig vom gewählten Typ sind. Gibt man z.B. INTEGER ein (bevor ein Programm eingegeben wird), so ändert sich die Rahmenfarbe, um diesen Modus sichtbar zu machen, und man kann anstelle von T%=2% nur noch T=2 eingeben, wenn man hauptsächlich mit Integers rechnet. Realzahlen werden dann als R!=3 eingegeben. Hat man nun ein erstes Programm eingegeben und gibt dann den Befehl RUN, dann wird das Programm im Speicher kompiliert und ausgeführt.

Quellcode und ausführbares Programm befinden sich zur gleichen Zeit im Speicher. Man kann aber auch direkt von Diskette kompilieren und auch den Quellcode aus dem Speicher entfernen lassen, wenn man kompiliert und der Speicher nicht mehr reicht. Mit EXEC kann man ein ausführbares Programm starten, es kann entweder auf Diskette stehen (EXEC D:TEST.COD) oder im Speicher. Der Befehlsumfang von ADVAN BASIC ist enorm. Obwohl es sich um einen Compiler handelt, werden die Eingaben auf Syntax geprüft, ganz wie beim 'Precompiling Interpreter' des ATARI Basic.

Es werden meistens keine Fehlernummern, sondern richtige Meldungen ausgegeben. Variablennamen können beliebig lang sein. Strings müssen nicht dimensioniert werden, und man kann Stringfelder anlegen, genau wie Zahlenfelder (bis zur Dimension 64). Jede Menge Funktionen zur Stringbehandlung sind verfügbar (MID, LEFT usw.); Schleifen wie REPEAT-UNTIL und WHILE-WEND, IF-THEN-ELSE (ein- und mehrzeilig) oder CASE-CASE END sind ebenfalls vorhanden.

Außerdem sind Funktionen und Prozeduren möglich, da zudem noch ein Übergabestack existiert, der mit den Funktionen LOADST und POP geladen und gelesen werden kann, ist auch rekursive Programmierung möglich. Sound- und Grafikmöglichkeiten des ATARI werden speziell unterstützt. Es gibt Befehle zum Setzen und Verändern von Display-List-Interrupts, sowie zur Steuerung der Player-Missile-Grafik.

Das folgende kleine Programm erzeugt einen sich drehenden Stab mit Hilfe eines Players. Die Animation in 4 Phasen erfolgt absolut glatt und sauber im VBI (Siehe Kasten "Listing - Drehender Stab")

Listing: Drehender Stab

```
10    PSETCOLOR 1%, 3%, 6%: REM Playerfarbe
20    GRAPHICS 67%: REM Grafikmodus mit Playern einschalten
30    DFILL 1%, 0%:REM Player 1 l|schen
40    PDISPLAY 1%, ADR(100), 128%
50    HPOS 1%, 128%
60    PRATE 1%, 256%, 256%, 2%:REM Bewegungsrate des Players
70    PCONTROL 0%, 1%, 0%, 0%
80    GOTO 80
90    REM Ab hier folgen die Playerdaten. Jeweils 12 Daten pro
      Bild, 4 Bilder pro Animation.
100   CODE"!12,0,0,0,0,0,&11111111,&11111111,0,0,0,0,0"
110   CODE"!12,0,0,0,&1100000,&110000,&11000,&11000,&1100,&110,0,0,0"
120   CODE"!12,0,0,&11000,&11000,&11000,&11000,&11000,&11000,&11000,
      &11000,0,0"
130   CODE"!12,0,0,0,&110,&1100,&11000,&11000,&110000,&1100000,0,0,0"
140   CODE"FF,#100":REM Lies erneut ab Zeile 100.
```

Zu guter Letzt besitzt Advan Basic auch noch einen eingebauten Assembler. Dieser kann die Zeilennummern als Sprungziele verarbeiten und kann mittels des Befehles CODEL direkt auf Basicvariablen zugreifen. Ein typisches Programm sieht so aus:

```
100   MACHINE 200:REM Bearbeitung des eigentl. Programms geht hier weiter.
110   CODE"LDA, FF, 9F, CMPIM, 34, BEQ, @120, LDAIM, 34, STA, FF, 9F"
120   CODE"RTS"
200   END
```

Das AT-Symbol @ verweist auf das Sprungziel des BEQ-Befehls, die Zeile 120.

Zu guter Letzt besitzt Advan Basic auch noch einen eingebauten Assembler. Dieser kann die Zeilennummern als Sprungziele verarbeiten und kann mittels des Befehles CODEL direkt auf Basicvariablen zugreifen. Ein typisches Programm sieht folgendermaßen aus (Siehe Kasten "Listing - Drehender Stab).

Die Geschwindigkeit

Bei meinen eigenen Tests erreicht ADVAN Basic gute Geschwindigkeiten. Eine Reihe von Testprogrammen (z.B. Fraktalberechnung), die ich in ADVAN Basic und genauso in TurboBASIC sowie in KYAN PASCAL schrieb, zeigten das folgende: ADVAN Basic und KYAN PASCAL hatten immer die gleichen Ausführungsgeschwindigkeiten. TurboBASIC jedoch benötigte im Schnitt nur 60%-70% der Zeit. Allerdings ist ADVAN wie schon erwähnt aus dem Jahr 1985.

Fazit

Insgesamt ist Advan Basic eine sehr komfortable Sprache, die zudem noch sehr mächtige Fähigkeiten und eine hohe Geschwindigkeit besitzt. Es gab später auch eine Version für den ST, aber diese hat, zumindest in Deutschland, keine Bedeutung. Aber auch die Version für die 8-Bit Ataris hat leider nicht die Bekanntheit erreicht, die es verdient hätte, obwohl es lauffähig war vom 400/800 bis zum XL/XE.

Andreas Köpfer

Betriebssysteme

Wenn man den Begriff "Betriebssystem" hört, denkt man gleich an "DOS". Was aber bedeutet der Begriff "DOS" überhaupt? Ist ein Betriebssystem immer ein "DOS"? So oder ähnlich lauten dann immer die Fragen.

Nehmen wir den Begriff "DOS" erst einmal auseinander. Eigendlich müßte es dann heißen "D.O.S.", da es die Abkürzung für den Begriff "Disk Operating System", um es auf deutsch zu sagen "Disketten Options Programm", ist.

Es git eine ganze Menge an Betriebssystemen. Da gibt es zum Beispiel auf dem XL/XE: SPARTA DOS, ATARI-DOS, MYDOS, ... auf dem PC: OS/2, MSDOS, PCDOS, ...

Ich habe mir nun einmal die Mühe gemacht diese "DOS-Varianten" zu vergleichen.

Es wurden die Schulnoten 1-6 vergeben, wobei 1 sehr gut und 6 sehr schlecht bedeutet.

Also, damit hätten wir dann ja wohl die Frage, welches "DOS" am besten ist, geklärt. Wie jeder einzelne das beurteilt ist natürlich individuell verschieden, aber so sieht mein Ergebnis aus:

FÜR PC : OS/2 2.11 oder OS/2 2.10

FÜR XL/XE: SPARTA DOS oder MYDOS 4.5

Folgende Produkte können bei mir bestellt werden:

OS/2 2.1, OS/2 2.11, MS-DOS 5.0, MS-DOS 6.2, NOVELL DOS 7, MY-DOS 3.0 & MYDOS 4.5

COMPY-TECH / Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt

Die Aktuellen Preise erfahren Sie auf Anfrage. Also, ich hoffe etwas geholfen zu haben.

Vergleichstabelle

PC: - ATARI XL/XE:

B = Benutzerfreundlichkeit
P/L = Preis-/Leistungs- Verhaeltnis
N = Netzwerkfaehigkeit
P = Verkaufspreis

Name	B	P/L	N	Preis	SYSTEM
OS/2 2.10	1	1	J	225,00	PC (ab 386SX 4MB RAM)
OS/2 2.11	1	1	J	245,00	PC (ab 386SX 4MB RAM)
MS DOS 5.0	4	3	N	45,00	PC (ab XT)
MS DOS 6.0	3	3	N	100,00	PC (ab XT)
MS-DOS 6.2	3	3	N	110,00	PC (ab XT)
NOVEL DOS 7	3	2	J	79,00	PC (ab 286 2MB)
BIBO DOS	3	X	N	n.bek.	ATARI XL/XE
MY DOS 3.0	3	1	N	PD	ATARI XL/XE
MY DOS 4.5	2	1	J	PD	ATARI XL/XE
ATARI-DOS 2.0	3	1	N	PD	ATARI XL/XE
ATARI-DOS 2.5	3	1	N	PD	ATARI XL/XE
ATARI-DOS 3.0	5	3	J	57,00	ATARI XL/XE
SPARTA-DOS	1	X	J	n.bek.	ATARI XL/XE

Der Große hilft dem Kleinen

Welch eine edler Grundsatz. Doch gilt in unserer Gesellschaft im allgemeinen und in der Computerbranche im besonderen eher das Gegenteil.

Wieviele 8-Bitter sind schon von mutmaßlich besseren 16-Bittern verdrängt worden, die abermals 32-Bittern Platz machen mußten?

Nein, dies wird kein Versuch Sie davon zu überzeugen, daß ein ATARI 8-Bit der leistungsfähigste Rechner überhaupt ist. Das wäre glatt gelogen.

Tatsache ist aber, daß die Dicken in vielem schwerfälliger und unhandlicher sind; von einem liebevoll gepflegten Wissens- und Softwarepool, der bei einem Radikalumstieg plötzlich wertlos ist, ganz zu schweigen.

Wenig sinnvoll und anachronistisch aber scheint mir der Versuch, moderne Speichermedien direkt mit dem XL zu verbinden.

Die Anschlußmöglichkeiten für eine Festplatte oder ein 3,5-Zoll-Laufwerk sind denn auch teuer und ohne jeden Standard. Wenn aber sowieso ein Dicker im Hause ist - warum soll der XL nicht von ihm profitieren?

Dicke sind meist im Besitz einer Festplatte und eines Druckers. Selbst ein schmalbrüstiger ST ohne Platte speichert 8 randvolle Single-Density-Disketten des XL auf einer 3,5"-Scheibe, auf einer Harddisk beanspruchten 100 SD-Disketten nicht einmal 9 MB (für Neulinge: PC-üblich sind heute 420 MB).

Wie aber überrede ich den Großen, seinen kleinen Genossen zu unterstützen? Als Dritten im Bunde unserer "Turbo"-Produkte möchte ich Ihnen deshalb das TURBO-LINK XL/XE vorstellen (von nun an mit TL abgekürzt).

Ein Meister der Täuschung

Das TL besteht aus einem anschlußfertigen Hardwaremodul mit ca. 2 m abgeschirmtem Anschlußkabel und dem TL-Programm für den Großen. Die Hardware verbindet die serielle Schnittstelle des XL mit der des Dicken. TL schafft es nun, unserem XL die Existenz eines Druckers und einer Floppy vorzugaukeln. Greift der ATARI auf eines dieser Peripheriegeräte zu, so werden diese Signale zum Großen geleitet und vom TL-Programm ausgewertet. Dieses sorgt dann dafür, Druckerdaten am Bildschirm, in einen Puffer oder den angeschlossenen Drucker auszugeben und Floppydaten auf einer virtuellen Disk (VD) bereitzustellen.

Im Klartext heißt das beim Drucken:

Der Drucker des Großen kann vom XL benutzt werden, ganz so, als ob ein original XL-Drucker oder ein Druckerinterface angeschlossen wäre, was volle Kompatibilität garantiert. Wie bei einem guten Druckerinterface kann sogar die Wandlung EOL nach CR/LF aus- und eingeschaltet werden.

Toller Nebeneffekt: Schreibt man gerade ein XL-Programm, welches Routinen zur Druckausgabe enthält, so kann man diese testen, ohne den Drucker zu bemühen. Der XL glaubt zwar, das er die Daten zum Drucker schickt, TL stellt sie (bei entsprechender Einstellung) aber nur auf dem Bildschirm des Dicken dar.

Und beim Diskettenzugriff:

Da die Laufwerksnummer der VD wählbar ist, können mit jedem Kopierprogramm oder dem DOS von einer "echten" Floppy (Laufwerk 1) ausgewählte Files oder eine gesamte Diskette auf die VD (in diesem Fall als Laufwerk 2 eingestellt) kopiert werden.

Die komplette VD kann jetzt als einfaches File auf dem Dicken gespeichert werden. Wenn man jetzt das Originallaufwerk abschaltet (oder als Drive 2 einstellt) und die VD als Laufwerk 1 anmeldet, so kann ganz normal von der VD gebootet, geladen usw. werden, denn der XL merkt überhaupt nicht, daß es sich hierbei um keine "echte" Floppy handelt.

Hat man die gesamte XL-Software auf den Dicken geschaufelt, so ist die XL-Floppy für den Zugriff auf diese Sammlung gänzlich überflüssig.

Wie eingangs schon angedeutet, eignet sich TL also überhaupt nicht für den Radikalumsteiger, der seinen XL so schnell wie möglich loswerden will (wenngleich mit TL die Möglichkeit besteht, z. B. Textfiles auf den Dicken zu schaffen und in der dortigen Textverarbeitung weiterzubearbeiten), sondern vielmehr für all diejenigen, die ihrem "Kleinen" ein wenig von der Power des Großen gönnen möchten.

Fazit

Wer einen "großen" Computer (ST oder PC) besitzt (oder anzuschaffen plant) und seinen "kleinen" ATARI weiterhin so schätzt wie wir, der sollte sich dieses Hard- und Softwarepaket zulegen. Es ist einfach ungemein praktisch und bequem, die Speichermedien und den Drucker des ST / PC auch vom XL aus zu nutzen. Neben diesem Hauptzweck ermöglicht TURBO-LINK XL/XE noch den direkten Anschluß eines Modem an den XL, wobei eine wirklich brauchbare DFÜ-Software gleich mitgeliefert wird.

Und die Kosten?

Schon wer sein nunmehr absolut überflüssiges Druckerinterface verkauft, hat die Anschaffungskosten des TL fast wieder heraus.

Turbo Link XL/PC

Best.-Nr. AT 155 DM 119,-

Turbo Link XL/ST

Best.-Nr. AT 149 DM 119,-

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 6/94 erscheint Oktober

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.